FINAL FANTASY® X

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

SOMMARÍO

COME GIOCARE

Questo capitolo è una guida di riferimento che vi fornirà informazioni utili su tutto quello che potrete incontrare nel mondo di Final Fantasy X.

AVVIO RAPIDO

Final Fantasy X è un gioco di ruolo che vi permetterà di vivere numerose avventure fantastiche e di combattere grandi battaglie, durante i vostri viaggi in un mondo da fiaba. Nel corso della missione i vostri compagni si svilupperanno, diventando dei guerrieri formidabili, a patto che riusciate a comprendere e gestire nel modo migliore gli elementi di base del gioco.

Regola di base: mano sinistra per scegliere, mano destra per confermare

Potete usare i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per spostare il vostro personaggio e il cursore all'interno dei menu. Buona parte delle azioni si attivano con il tasto ⊗ (esaminare, aprire, parlare, confermare...).

Battaglia: la pratica rende perfetti

I vostri personaggi combattono utilizzando un sofisticato sistema a turni: controllate le opzioni che sono a vostra disposizione nelle diverse situazioni con i tasti direzionali, per spostarvi a sinistra, a destra, su e giù. Tenete sotto controllo i brevi messaggi informativi che compaiono nella parte superiore sinistra dello schermo. Fino a quando non premete il tasto ⊗ per confermare un'azione, potete annullare la vostra scelta in qualsiasi momento, con il tasto ◎. Il tasto △ vi consente di difendervi, mentre potete usare il tasto L1 per scambiare uno dei personaggi attivi con una delle riserve (tale mossa non sarà contata ai fini del calcolo del turno!).

Salvosfere: meglio andare sempre sul sicuro

Quando vedete una sfera blu luminosa, fermatevi subito! Premendo il tasto ⊗ vicino alle Salvosfere, potrete salvare la partita, mentre per annullare il salvataggio basterà premere il tasto ◎; inoltre, recupererete tutti gli HP e gli MP persi.

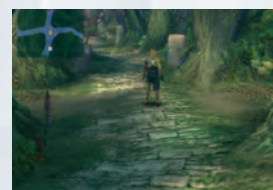
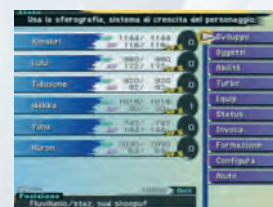
Gestire l'equipaggiamento fra le battaglie

Potete usare il tasto △ per accedere al Menu Principale: in questo modo sarete in grado di gestire l'equipaggiamento, utilizzare oggetti e abilità per curare i membri del gruppo feriti, determinare la formazione da impiegare in battaglia, sviluppare i personaggi con la Sferografia e molto altro ancora.

Sviluppare i personaggi: la Sferografia

Potete accedere alla Sferografia dal Menu Principale, selezionando Sviluppo. Qui avrete la possibilità di investire gli AP che avete guadagnato (potremmo descriverli come una sorta di "punti esperienza") e le sfere che avete raccolto, per potenziare il vostro personaggio. Calcolate con attenzione ogni vostra azione, altrimenti più in là, nel corso del gioco, potreste trovarvi in guai seri.

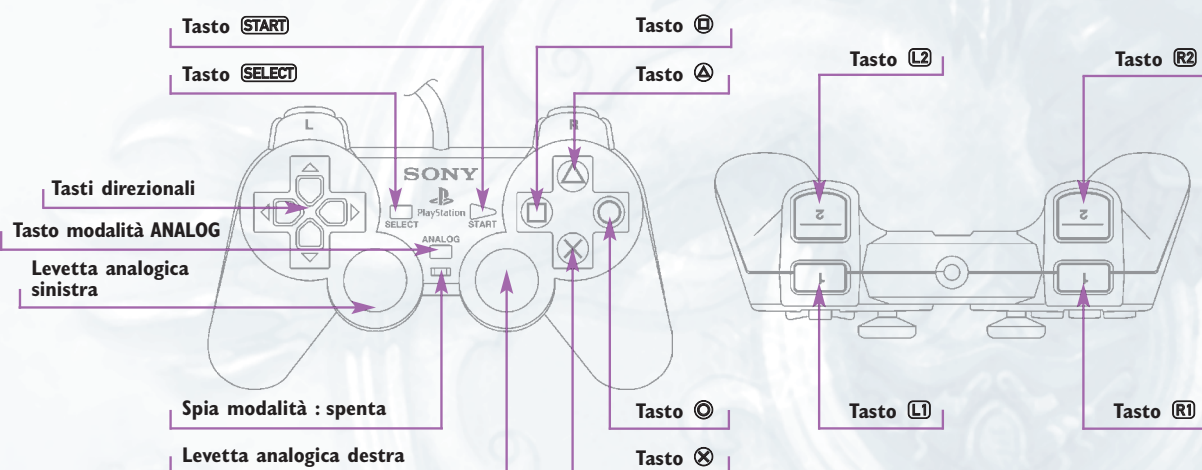
Tenete gli occhi aperti!

Osservate l'angolo superiore sinistro dello schermo: vedrete una mappa con una freccia rossa, che indica la direzione da seguire. Ingressi e uscite sono evidenziati con dei riquadri verdi, mentre le Salvosfere sono bianche. Per semplificarvi la vita, sullo schermo appaiono anche diversi dati. Tenete sempre gli occhi aperti per non perdere gli utili messaggi che compaiono nella parte superiore dello schermo durante le battaglie. Anche i tutorial si riveleranno molto utili, in quanto vi offriranno una guida interattiva nel corso del gioco: non siate affrettati nel premere il tasto ⊗ per eliminarne il testo, potreste perdere delle informazioni preziose...

CONFIGURAZIONE DEI TASTI

Ricordatevi che tutte le funzioni dei tasti del controller dipendono dalla modalità selezionata. Inoltre, alcune funzioni diventeranno disponibili solo nelle fasi successive del gioco.

SUGGERIMENTI

Potete eseguire un Soft Reset (riavvio software) premendo contemporaneamente i tasti START (avvio), SELECT (selezione), L1, L2, R1 e R2. In questo modo interromperete la partita in corso e tornerete all'introduzione (che potrete saltare premendo il tasto START (avvio)). Nota: la funzione di Soft Reset è disabilitata durante alcune scene di intermezzo.

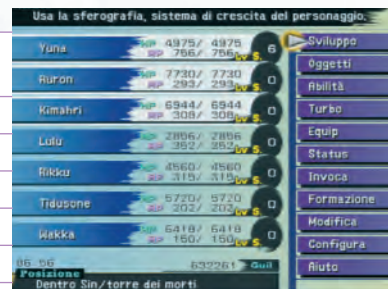
Ricordate che ogni elemento ha la sua importanza: diverse informazioni utili e vari messaggi di aiuto compaiono sullo schermo nei menu, nella Sferografia e durante le battaglie.

NELLA MODALITÀ NORMALE

Tasti direzionali o levetta analogica sinistra	Movimento del personaggio
⊗	Conferma / Apri gli scrigni / Parla con le persone / Salta un dialogo
○	Annulla / Corsa o camminata / Immersione
△	Accesso al Menu Principale
□	Controlla la capacità dei singoli individui nel blitzball (funzione non disponibile all'inizio del gioco).
START	Pausa (disabilitata durante alcune scene)

NELLA MODALITÀ DI BATTAGLIA

Tasti direzionali o levetta analogica sinistra	Movimento del cursore
⊗	Conferma
○	Ritorno al menu precedente
△	Difesa
L1	Cambio del personaggio / Scorre la finestra di Turnazione
L2	Scorre la finestra di Turnazione
R1	Scorre la finestra di Turnazione verso l'alto.
R2	Scorre la finestra di Turnazione verso il basso

NEI MENU

Tasti direzionali o levetta analogica sinistra	Movimento del cursore
⊗	Conferma
◎	Annulla / Torna al menu precedente
R1	Personaggio seguente
L1	Personaggio precedente
R2	Scorre in avanti una pagina o un elenco
L2	Scorre all'indietro una pagina o un elenco

NELLA SFEROGRAFIA

Tasti direzionali o levetta analogica sinistra	Movimento del cursore
⊗	Apre una selezione (Sposta o Usa) / Conferma
◎	Annulla / Torna al menu precedente
△	Accesso alle informazioni di status / Scorre le informazioni di status
R1	Personaggio seguente
L1	Personaggio precedente
L2	Cambio visuale
R2	Cambio visuale
SELECT	Controllo zoom

I MENU

Dal momento che la vostra avventura diventerà sempre più pericolosa con il passare del tempo, è importante che adattiate i personaggi alle nuove sfide che li attendono. Potete eseguire queste operazioni tramite il Menu Principale e alcuni sottomenu.

IL MENU PRINCIPALE

Premete il tasto △ per accedere al Menu Principale e, da qui, ai vari sottomenu.

Tutti i membri attuali del gruppo sono elencati sul lato sinistro del menu, ordinati secondo la sequenza di combattimento. Accanto al nome trovate gli HP e gli MP attuali del personaggio: il valore a destra della barra fa riferimento al livello massimo.

Lungo il margine inferiore dello schermo potete vedere il tempo di gioco totale, il bilancio attuale delle vostre finanze e la vostra posizione corrente. I sottomenu sono elencati sulla destra dello schermo: alcuni di essi non sono accessibili dall'inizio del gioco e le opzioni a vostra disposizione diventeranno più numerose con l'avanzare dell'avventura. Nella parte superiore di tutti i menu sono presenti diversi messaggi di aiuto.

IL MENU SVILUPPO

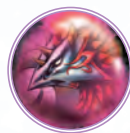
I personaggi possono aumentare il loro livello e acquisire nuove abilità sulla Sferografia. Consultate a tale proposito la relativa sezione, a pagina 11, per informazioni più dettagliate.

IL MENU OGGETTI

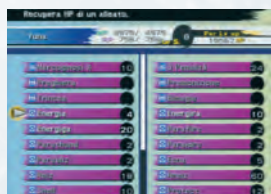
Utilizzate e ordinate il vostro equipaggiamento, oppure osservate le Rarità che avete raccolto nel corso delle vostre avventure.

In questo menu potete controllare gli oggetti che avete raccolto, come pure il numero di oggetti mostrati in bianco che si possono utilizzare direttamente all'interno del menu (con il comando Usa). Per esempio, potreste curare un personaggio fra una battaglia e l'altra, riportandolo così in condizioni di forza ottimali. Il comando Ordina vi permette di disporre gli oggetti in modo automatico o manualmente, assicurando sempre la loro configurazione ottimale.

Se volete ordinare manualmente l'equipaggiamento, riceverete delle informazioni su ogni oggetto selezionato. Nella parte superiore sinistra comparirà il nome del personaggio che può utilizzare l'equipaggiamento e, subito accanto, vedrete il suo livello attuale e ciò che sta usando al momento, insieme alle abilità collegate. Nella parte inferiore destra dello schermo saranno invece visibili le abilità dell'oggetto selezionato. Tenete presente che potete modificare l'equipaggiamento solo nel menu Equip, oppure nel corso di una battaglia.

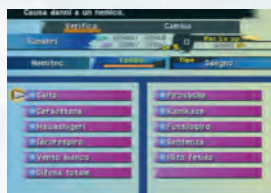
L'opzione Rarità mostra l'elenco degli oggetti che non potete usare o equipaggiare, ma che hanno comunque un certo valore. Consultate il capitolo Oggetti per saperne di più e per studiare le proprietà delle Rarità.

IL MENU ABILITÀ

Usate le abilità speciali di un personaggio.

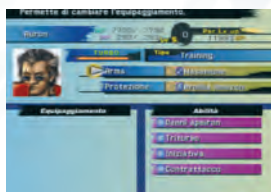
Potete utilizzare questo sottomenu per visualizzare o utilizzare le Abilità di comando del vostro personaggio (che non devono essere confuse con le Autoabilità degli oggetti). Le abilità evidenziate in bianco sono quelle attualmente utilizzabili: per esempio, Yuna può curare i membri del proprio gruppo, fra una battaglia e l'altra. Troverete l'elenco di tutte le abilità all'interno del paragrafo Abilità di comando.

TURBOTECNICHE

Consultate tutte le Turbotecniche apprese dai vostri personaggi e cambiate i loro Tipi di Turbo.

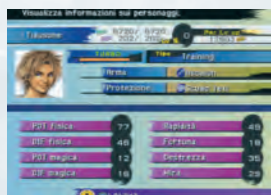
Per prima cosa, selezionate un personaggio e controllate quali sono le Turbotecniche a sua disposizione. Come al solito, brevi messaggi di Aiuto compariranno nella parte superiore dello schermo.

Potete ricorrere all'opzione Cambia per determinare le condizioni che portano al riempimento della barra Turbo di un personaggio. Il Tipo attuale è mostrato accanto alla barra Turbo, nell'apposito campo. Ulteriori informazioni sulle Turbotecniche si trovano da pagina 24 in poi.

IL MENU EQUIP

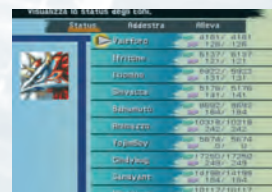
Aumentate la vostra potenza scegliendo armi e protezioni appropriate.

Selezionate un personaggio. Accanto alla sua immagine vedrete l'elenco del suo equipaggiamento attuale, mentre nella parte superiore destra potrete consultare la lista delle abilità associate. Premete il tasto ⊗ per vedere tutte le armi e le protezioni a disposizione del personaggio in questione e le relative abilità. A questo punto potrete selezionare un nuovo equipaggiamento, o decidere di mantenere quello attuale. L'elenco delle protezioni comprende sempre uno spazio vuoto: selezionandolo, il vostro personaggio si libererà della protezione che indossa attualmente.

IL MENU STATUS

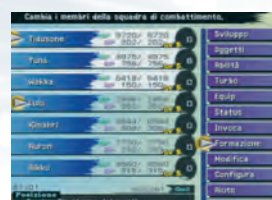
Osservate i parametri e le abilità ottenute dai vostri personaggi.

Vedrete i parametri più importanti del personaggio selezionato, insieme al suo equipaggiamento. Premete il tasto ⊗ per visualizzare le Autoabilità, che sono dipendenti dalle armi e si attivano solo quando usate i relativi equipaggiamenti. Premete di nuovo il tasto ⊗ per passare alle Abilità di comando (Tecniche, Qualità, Magia Bianca e Nera) che il vostro guerriero ha imparato sulla Sferografia. Consultate la sezione Termini significativi per ulteriori informazioni sulla terminologia usata.

IL MENU INVOCA

Tutto quello che dovete sapere sugli Eoni, oltre ai loro parametri e alle loro abilità.

Per prima cosa, troverete l'elenco di tutti gli Eoni (ce ne sono otto in totale, contando le 3 Magus come un solo Eone). Selezionate una delle creature e usate il tasto ⊗ per confermare: la schermata seguente vi mostrerà in dettaglio i parametri, le specialità, le Turbotecniche e il livello attuale della barra Turbo. Il tasto ⊗ permette di esaminare i parametri dell'Eone, per poi passare alle Tecniche, alle Qualità, alla Magia Bianca e alla Magia Nera. Usate il tasto ◎ per tornare al menu precedente: premetelo due volte per accedere alle abilità e ai parametri dalla schermata di Status. Tenete inoltre presente che alcune voci dei menu diventeranno accessibili soltanto dopo che avrete raggiunto una determinata fase di gioco. Potrete anche insegnare nuove abilità agli Eoni e potenziare i loro parametri: la procedura è identica in entrambi i casi. A sinistra potete vedere le abilità e i parametri (come sempre, si possono selezionare solo quelli in bianco), mentre a destra sono visibili gli oggetti necessari. Il primo valore indica la quantità attualmente in vostro possesso, il secondo la quantità che avrete a disposizione al termine dell'azione. Usate il tasto ⊗ per confermare la selezione e cercate di non commettere errori, perché le modifiche saranno permanenti...

IL MENU FORMAZIONE

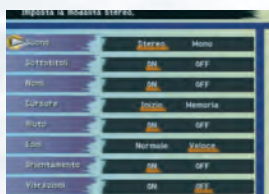
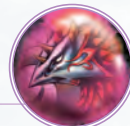
Modificate la vostra formazione in battaglia.

I tre personaggi elencati nella parte superiore dello schermo sono quelli che prendono automaticamente parte per primi alla prossima battaglia. I personaggi elencati nella parte inferiore, invece, devono essere mandati in battaglia premendo il tasto L1 durante il combattimento. Se volete cambiare formazione, magari per concedere un po' di riposo a un eroe, selezionate il personaggio in questione e premete il tasto ⊗: a questo punto sceglierete il suo sostituto e premete di nuovo il tasto ⊗. Semplicissimo! Attenzione: il fatto che un guerriero occupi la prima, la seconda o la terza posizione non implica alcuna modifica a quanto appena detto.

IL MENU MODIFICA

Modificate e migliorate le vostre armi e protezioni.

Le Autoabilità sono indispensabili durante le battaglie e variano a seconda dell'arma o della protezione utilizzata dal vostro personaggio. Potete assegnare fino a quattro Autoabilità a ogni singolo equipaggiamento.

Qualsiasi protezione o arma, alla quale potete assegnare nuove Autoabilità, viene evidenziata in bianco, mentre le abilità esistenti e gli spazi disponibili compaiono nella parte inferiore destra dello schermo. Quando avete selezionato quale equipaggiamento modificare, premete il tasto ⊗ per elencare tutte le Autoabilità potenziali. Osservate il parametro del costo dell'oggetto per vedere quali oggetti dovrete usare: il primo valore indica la quantità attualmente in vostro possesso, il secondo quelli che vi resteranno dopo l'azione in questione. Premete il tasto ⊗ per confermare la selezione. Attenzione, perché il nome dell'equipaggiamento potenziato potrebbe anche cambiare! Per esempio, assegnando le abilità ATT fisico +3%, ATT fisico +5% e ATT fisico +10% alla Spada Poliedro, la trasformerete in una Spada Chevalier. A questo punto, con un ATT fisico +20%, la Spada Chevalier diventerà la Master Sword!

IL MENU CONFIGURA

Adattate il gioco alle vostre preferenze.

Suono
Scegliete fra le modalità audio Stereo e Mono.

Sottotitoli
Attivate e disattivate i Sottotitoli dei dialoghi.

Nomi
Selezionate ON per visualizzare sullo schermo il nome di colui che parla durante i dialoghi.

Cursore
Selezionate Memoria per far sì che il cursore si trovi nella posizione in cui lo avete lasciato l'ultima volta che avete usato il menu.

Aiuto
Questa funzione mostra delle informazioni utili durante le battaglie.

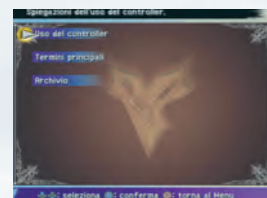
Eoni
Se volete assaporare ogni secondo delle animazioni di comparsa degli Eoni, oppure dell'esecuzione di una Turbotecnica, selezionate Normale. Se, invece, volete assistere a tutto questo solo nella prima situazione, selezionate Veloce.

Mappa
Potete decidere se visualizzare o meno la mappa della zona che vi circonda, durante il gioco.

Vibrazioni
Potete attivare e disattivare (ON e OFF) la funzione di vibrazione del controller analogico (DUALSHOCK®2).

IL MENU AIUTO

Questo menu offre informazioni utili sull'Uso del controller, sui Termini principali e sull'Archivio.

Termini Significativi

TERMINI SIGNIFICATIVI

Se osservate i menu di Final Fantasy X, troverete alcuni termini che, a prima vista, potrebbero non esservi familiari. Le informazioni seguenti dovrebbero permettervi di districarvi senza eccessivi problemi nella giungla della terminologia!

Abilità
Consultate Autoabilità e Abilità di comando.

Abilità di comando
Termine generico che fa riferimento alla Magia Bianca, alla Magia Nera e alle varie abilità.

AP (Punti Abilità)
Un personaggio viene premiato con degli AP per avere preso parte (e restando in vita) a una battaglia conclusa con successo.

Arma
Il termine Arma non fa riferimento solamente a spade e lance, ma comprende anche oggetti come le bambole di Lulu o i palloni di Wakka. Consultate il capitolo sugli Oggetti per maggiori informazioni a riguardo.

ATT fisico
Questo valore determina la quantità di danno fisico che un personaggio è in grado di infliggere. Può arrivare a un massimo di 255.

Autoabilità
Le Autoabilità sono dei parametri o delle abilità inerenti a particolari armi e oggetti delle diverse protezioni. Non richiedono l'uso di MP.

Destrezza
Il valore della Destrezza determina la possibilità di sfuggire a un attacco fisico. Può arrivare a un massimo di 255.

DIF fisica
Questo dato riduce i danni subiti in seguito a degli attacchi fisici. Il livello massimo della DIF fisica è 255.

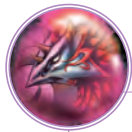
DIF magica
Più alto è il valore, minore è il danno subito da un personaggio in seguito agli attacchi magici. Il livello massimo è 255.

Finestra di turnazione
Osservate la parte superiore destra dello schermo durante la battaglia: potrete vedere la sequenza di attacco di tutti i partecipanti allo scontro. Le lettere rappresentano i vostri avversari: la sequenza può variare a seconda dell'evolversi dello scontro.

Fortuna
Maggiore è il livello della vostra Fortuna, più alta sarà la possibilità di mettere a segno dei colpi di ordine fisico e dei colpi critici. Il livello massimo è 255.

Guil
Si tratta dell'unità monetaria vigente nel mondo Final Fantasy X.

HP (Hit points – Punti ferita)
Sono i punti di resistenza di un personaggio: se il valore scende a zero, il guerriero finisce K.O. e deve essere rianimato usando la magia o gli oggetti. Quando uno dei vostri personaggi ha perso il 50% dei suoi HP, risulta indebolito (il valore degli HP diventa giallo). Potete ottenere più HP sulla Sferografia: il livello massimo è 9999, ma può essere aumentato fino all'incredibile cifra di 99999 grazie all'Autoabilità HP apeiron.

Lv S. (Livello sfera)
Il Livello sfera indica il numero di Somatosfere della Sferografia accessibili a un vostro personaggio.

Lv S. Up
Questo messaggio compare quando aumenta il Lv. S di un guerriero.

Mira
La Mira influenza la probabilità che il vostro personaggio porti a segno con successo i suoi attacchi. Più è elevato il valore, più il guerriero sarà preciso (fino a un massimo pari a 255).

MP (Magic points – Punti magia)
Molte Abilità di comando richiedono degli MP per essere utilizzate. I personaggi che fanno affidamento sulla magia devono accumulare quanti più MP possibile, in particolare Yuna e Lulu all'inizio del gioco. Si possono ottenere alcuni MP extra sulla Sferografia. Il valore massimo è 999, ma utilizzando l'Autoabilità MP apeiron è possibile arrivare fino a 9999.

Per Lv up
Il valore mostrato dopo l'indicatore di status visualizza la quantità di AP necessari al personaggio in questione per aumentare il suo Lv S.

POT magica
Il valore POT magica determina i danni inflitti con alcuni attacchi magici, come pure il potere curativo della magia. Il livello massimo è 255.

Protezione
Questo termine fa riferimento a oggetti come gli anelli, alle corazze tradizionali o ad altri capi di vestiario.

Rapidità
Maggiore è la Rapidità, minore è l'intervallo che intercorre fra due azioni: un eroe particolarmente rapido potrà quindi eliminare più avversari, senza dare loro la possibilità di difendersi!

Sfera
Gli avversari sconfitti lasciano dietro di sé diversi tipi di sfere, che i vostri personaggi possono quindi usare nella Sferografia. Potete utilizzare le sfere anche per personalizzare il vostro equipaggiamento.

Sferografia
Dovete fare ben di più che limitarvi a sconfiggere i mostri, se volete incrementare il livello del vostro personaggio. Il Livello sfera determina la distanza che potete percorrere sulla Sferografia: a seconda della sfera in questione, potete anche attivare diverse Somatosfere. Oltre a migliorare i parametri di base, in questo modo potrete acquisire nuove abilità e magie.

Somatosfera
Fa riferimento ai campi della Sferografia che si possono attivare usando le sfere.

Specialità
Si tratta di tecniche individuali utilizzate dagli Eoni: consultate il capitolo sui Personaggi per informazioni più dettagliate sugli Eoni.

Tecnica
Questo termine fa riferimento a una particolare Tecnica che un personaggio può usare in battaglia. L'uso di una Tecnica implica il consumo di MP.

Tipo di Turbo
Durante le vostre avventure, potrete determinare la modalità di riempimento della barra Turbo di un personaggio.

Turbotecnica
Quando la barra Turbo è al massimo, personaggi ed Eoni possono utilizzare attacchi e azioni di particolare potenza. Per maggiori informazioni, consultate la relativa sezione del manuale.

AZIONI

Il tasto ⊗ viene utilizzato per eseguire buona parte delle azioni di gioco. Meglio premerlo troppo presto che troppo tardi, specialmente durante un'esplorazione.

ESPLORARE L'AMBIENTE INTORNO A VOI

Dovreste sempre esaminare con la massima cura l'ambiente che vi circonda: premete il tasto ⊗ per fare perlustrare la zona al vostro personaggio e fare comparire, nella parte inferiore dello schermo, le informazioni ottenute. Quando vi guardate intorno in un determinato luogo, può essere una buona idea premere in continuazione il tasto ⊗: in questo modo non rischierete di lasciarvi sfuggire nulla!

Il tasto ⊗ si può usare anche per aprire gli scrigni del tesoro: ne solleverete il coperchio e ne preleverete il contenuto. Lo scrigno resterà quindi aperto, per cui non correrete il rischio di perdere del tempo in luoghi dove siete già passati. "Cercate ovunque" potrebbe essere considerato il motto del mondo di Final Fantasy... anche in una città straniera o in casa d'altri!

PARLARE CON LE ALTRE PERSONE

Nel corso delle vostre avventure vi imbatterete in molte persone che saranno pronte a scambiare quattro chiacchiere con voi: costoro vi riveleranno informazioni utili su quello che avverrà nel mondo di gioco... mentre i più generosi arriveranno anche a donarvi alcuni oggetti. Cercate sempre di adottare un tono amichevole!!! Se volete parlare con qualcuno, portatevi accanto alla persona in questione e premete il tasto ⊗. Per velocizzare il dialogo, premete di nuovo il tasto ⊗.

SALVARE LA PARTITA

Dovrete trovare una Salvosfera per potere salvare la partita in corso. Queste sfere di colore blu sono piuttosto rare, per cui cercate di ricordarvi di salvare ogni volta che ne trovate una: mettetevi di fronte alla Salvosfera e premete il tasto ⊗, selezionate Salva e confermate la vostra scelta. Ora selezionate uno dei due ingressi MEMORY CARD, verificate di avere già inserito una MEMORY CARD (8 MB) (per PlayStation®2) con almeno 64 KB di spazio libero, selezionate un blocco libero oppure sovrascrivetene uno già occupato.

Una MEMORY CARD (8 MB) (per PlayStation®2) può immagazzinare fino a 99 salvataggi di Final Fantasy X, ma ricordate che più sono i salvataggi presenti su una MEMORY CARD (8 MB) (per PlayStation®2), maggiore sarà il tempo necessario per caricare o salvare una partita.

TROVARE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Cercate sempre di fornire ai vostri personaggi l'equipaggiamento migliore possibile: dopo tutto, non vorrete certo mandarli indifesi in battaglia! Troverete l'elenco completo degli equipaggiamenti nel capitolo Oggetti. Alcuni equipaggiamenti si possono trovare letteralmente abbandonati al suolo, mentre altri sono nascosti all'interno degli scrigni. Ovviamente, è possibile acquistare altre armi e altre protezioni nei negozi: consultate il capitolo della Soluzione per sapere dove fare acquisti. Se i vostri fondi scarseggiano o se volete liberarvi di quello che avete in eccesso, vendete gli equipaggiamenti sovrabbondanti in un negozio. Naturalmente non otterrete granché dall'equipaggiamento di seconda mano, non aspettatevi di rivenderli al prezzo pagato per averli! Osservate le tabelle nel capitolo Oggetti per trovare i prezzi esatti.

UTILIZZARE ARMI E PROTEZIONI

Consultate il paragrafo sul menu Equip, a pagina 8, per capire come utilizzare e cambiare armi e protezioni. Se volete sbarazzarvi rapidamente di un nemico, potete anche provare a cambiare il vostro equipaggiamento nel mezzo di uno scontro... Ricordate, però, che così facendo perderete un intero turno di gioco. Notate che la finestra di turnazione cambia selezionando Arma o Protezione invece di Attacca!

LA SFEROGRAFIA

Dovrete sviluppare i vostri personaggi usando la Sferografia: se state giocando a Final Fantasy X per la prima volta, vi consigliamo di usare la Sferografia Standard. I giocatori più smaliziati potrebbero invece preferire la Sferografia Master. Nel corso dell'avventura potrete utilizzare la Sferografia soltanto dopo gli eventi che avranno luogo sulla Nave Salvage: consultate pagina 51 della Soluzione per ulteriori dettagli.

LA SCHERMATA DI GIOCO

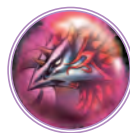
1 **Schermo di Aiuto:** Informazioni importanti sulla Somatosfera attualmente selezionata.

2 **Livello sfera:** Il Lv S. indica il numero di avanzamenti che potete ancora eseguire sulla Sferografia.

3 **Posizione attuale:** Mostra la Somatosfera attualmente occupata dal vostro personaggio.

4 **Personaggio attuale:** Il personaggio che avete selezionato.

5 **Selezione:** Potete decidere se abbandonare o attivare una Somatosfera.

6 **Cerchio della direzione:** Spostate questo cursore se, per esempio, volete impostare una nuova destinazione per il vostro personaggio.

SFERE

Le sfere vi serviranno per attivare la Somatosfera e per sbloccare le abilità e i parametri collegati. Se ci sono delle Somatosfere che vi impediscono di avanzare, dovrete trovare una rara Passosfera, che permetterà a uno dei vostri eroi di accedere ai settori degli altri personaggi, apprendendo delle abilità completamente nuove. Le sfere si possono ottenere sconfiggendo (o corrompendo) dei mostri, parlando con le persone presenti nel mondo di gioco o saccheggiando gli scrigni del tesoro. Esistono molti tipi diversi di sfere e tutte hanno un effetto diverso sulla Sferografia!

Rossa	Attiva / aumenta:
Abilitosfera	AbiAbilità
Energosfera	HP, POT fisica e DIF fisica
Fatosfera	Fortuna
Magicosfera	MP, POT magica e DIF magica
Velocisfera	Rapidità, Destrezza e Mira

Gialla	Attiva:
Mastersfera	Qualsiasi Somatosfera, a prescindere dalla posizione e dall'attivazione
MBiancosfera	Somatosfera di Magia Bianca già attivata da un altro personaggio
MNerosfera	Somatosfera di Magia Nera già attivata da un altro personaggio
Parametrosfera	Somatosfera per aumento di Parametro già attivata da un altro personaggio
Qualitosfera	Somatosfera delle Qualità già attivata da un altro personaggio
Tecnisfera	Somatosfera delle Tecniche già attivata da un altro personaggio

Nera	Apre:
Passosfera Lv 1	Blocco Lv 1
Passosfera Lv 2	Blocco Lv 2
Passosfera Lv 3	Blocco Lv 3
Passosfera Lv 4	Blocco Lv 4

Viola	Converte una Somatosfera vuota in:
Accapisfera	HP +300
Destrosfera	Destrezza +4
Difesfera fis	DIF fisica +4
Difesfera mag	DIF magica +4
Emmepisfera	MP +40
Fortunosfera	Fortuna +4
Mirasfera	Mira +4
Potesfera fis	POT fisica +4
Potesfera mag	POT magica +4
Rapidosfera	Rapidità +4

Blu	Libera:
Resettosfera	Una Somatosfera già attivata

Violetto	Permette di raggiungere:
Empatosfera	Somatosfera sulla quale si trova un altro personaggio
Gamberosfera	Qualsiasi Somatosfera già attivata dal personaggio
Onnisfera	Qualsiasi Somatosfera
Telesfera	Qualsiasi Somatosfera già attivata da un altro personaggio

SVILUPPARE I PERSONAGGI

Primo passo
I vostri personaggi vengono ricompensati con dei Punti Abilità (AP) dopo uno scontro vinto. Alcuni mostri lasciano inoltre delle sfere dietro di loro, sul campo di battaglia. I Punti Abilità aumentano il Livello sfera di un personaggio.

Secondo passo
Aprite il Menu Principale e usate il tasto ⊗ per selezionare il menu Sviluppo, quindi selezionate un personaggio.

Terzo passo
Ora vedrete una visuale ravvicinata della sezione della Sferografia dove si trova attualmente il vostro personaggio.

Potete usare i tasti L2 e R2 per inclinare la Sferografia, mentre il livello d'ingrandimento si controlla con il tasto SELECT (selezione).

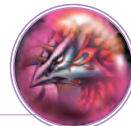
Quarto passo
Premete il tasto ⊗: nella finestra che compare sullo schermo, selezionate Sposta per muovere il vostro personaggio ed

evidenziare tutte le Somatosfere accessibili. Potrete entrare in un nuovo campo per ogni Livello sfera, oppure potrete attraversare fino a quattro campi già attivati. Premete il tasto ⊗ per confermare le vostre scelte.

Quinto passo
Se siete su una Somatosfera non ancora attivata, o immediatamente accanto, premete il tasto ⊗ e selezionate Usa nella finestra che compare sullo schermo. Le sfere disponibili vengono evidenziate in bianco: potete usarne alcune per trasformare i campi vuoti della Somatosfera in campi attivati, mentre altre si possono usare per attivare delle Somatosfere non adiacenti.

Sesto passo
Selezionate un tipo di sfera, premete il tasto ⊗ per confermare la decisione o il tasto ◎ per annullarla.

Settimo passo
La Somatosfera è stata attivata e il vostro personaggio ha imparato una nuova abilità o ha visto accresciuto un parametro. Vedrete a questo punto un piccolo simbolo colorato accanto alla somatosfera (consultate il paragrafo Colori, nella sezione dedicata alla Sferografia). Potrete quindi continuare o premere il tasto △ per esaminare le condizioni del personaggio. Usate i

tasti L1 e R1 per passare ad altri guerrieri, oppure premete il tasto ◎ per tornare al Menu Principale.

I COLORI DELLA SFEROGRAFIA

All'inizio della partita, alcune Somatosfere non sono attivate e, di conseguenza, sono grigie. Una Somatosfera si illuminerà non appena attivata: passando a un altro personaggio, però, il relativo campo tornerà a essere grigio, perché non sarà stato attivato da quel guerriero. Ogni Somatosfera è circondata da alcuni piccoli riquadri: se uno di essi si illumina, potrete vedere quale personaggio ha già attivato la Somatosfera in questione. I seguenti colori-codice sono usati per indicare i vari personaggi:

TIDUS

YUNA

SUGGERIMENTI

Cercate di sfruttare al meglio il Livello sfera: utilizzatelo per insegnare nuove abilità ai personaggi e per migliorare i loro parametri.

Salvate la partita prima di accedere alla Sferografia: nel caso commettiate un errore, potrete semplicemente ricaricare la situazione precedente.

Dovrete anche cercare di pianificare le prossime fasi del vostro sviluppo, dirigendovi subito nella direzione desiderata in modo da non perdere AP per tornare sui vostri passi. Le informazioni che trovate da pagina 14 in poi vi saranno molto utili per pianificare il percorso, specialmente qualora utilizziate la Sferografia Master.

POTENZIAMENTI DEL LIVELLO SFERA E AP

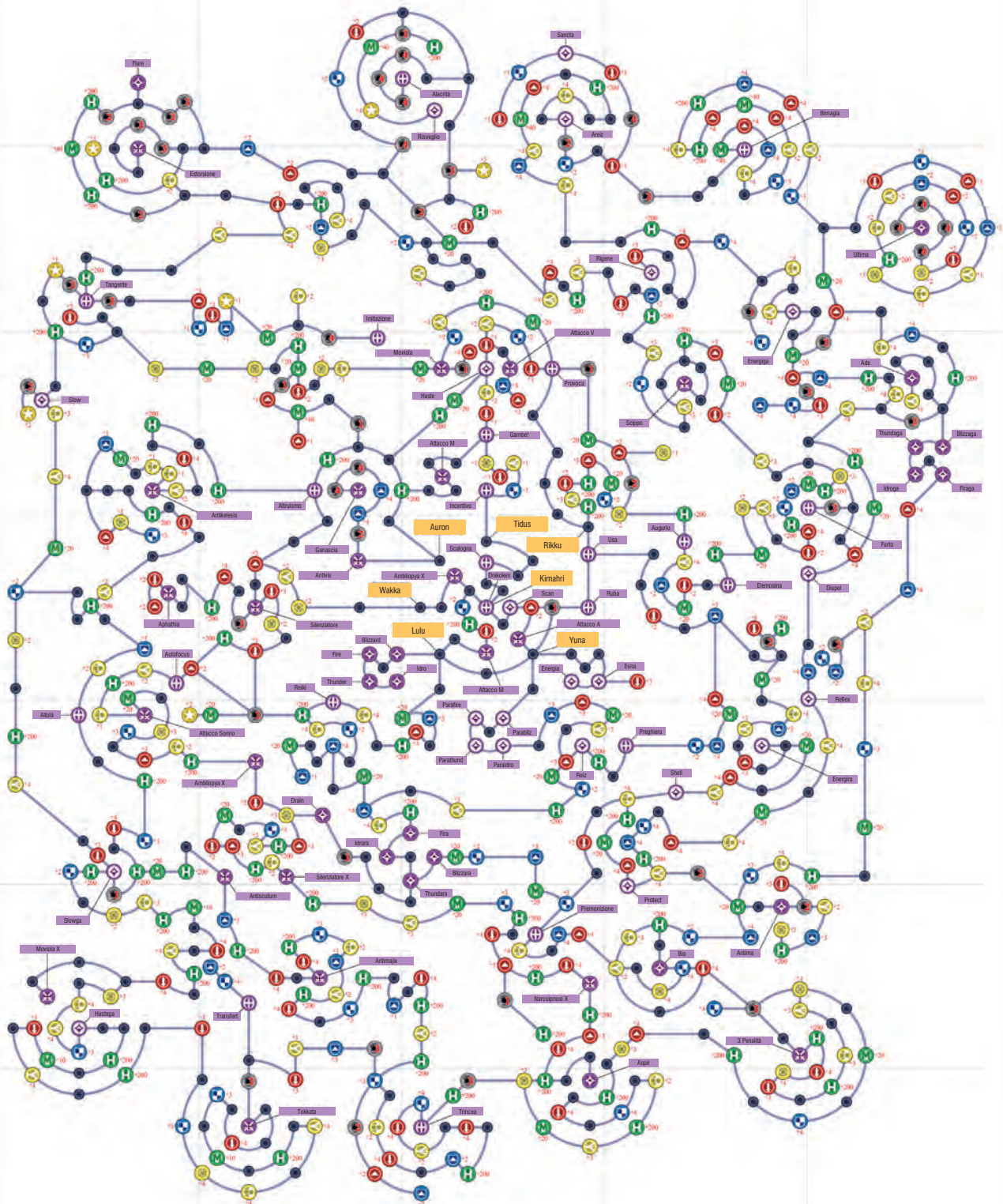
Le sfere vi serviranno per attivare le Somatosfere nelle quali vi imbatterete, anche se queste ultime fossero già state attivate da un altro personaggio (in questo caso, gli incrementi resteranno identici). Se, però, una Somatosfera era stata originariamente attivata con una Sfera Porpora, l'aumento sarà sempre di 4 punti parametro, 300 HP o 40 MP.

Per esempio, avrete bisogno di una Energosfera per attivare una Somatosfera HP. Osservate le informazioni riportate nelle pagine dedicate alla Sferografia e vedrete che l'incremento sarà sempre di 200 HP, a meno che la Somatosfera non sia stata attivata originariamente con una Sfera Porpora, nel qual caso l'incremento degli HP sarà pari a 300 punti.

Simbolo	Somatosfera	Sfera necessaria	Attivazione a distanza
H	HP	Energosfera	Parametrosfera
	POT fisica	Energosfera	Parametrosfera
	DIF fisica	Energosfera	Parametrosfera
M	MP	Magicosfera	Parametrosfera
	POT magica	Magicosfera	Parametrosfera
	DIF magica	Magicosfera	Parametrosfera
	Rapidità	Velocisfera	Parametrosfera
	Destrezza	Velocisfera	Parametrosfera
	Mira	Velocisfera	Parametrosfera
	Fortuna	Fatosfera	Parametrosfera
	Tecniche	Abilitosfera	Tecnisfera
	Qualità	Abilitosfera	Qualitosfera
	MBianca	Abilitosfera	MBiancosfera
	MNera	Abilitosfera	MNerosfera
1	Blocco Lv 1	Passosfera Lv 1	-
2	Blocco Lv 2	Passosfera Lv 2	-
3	Blocco Lv 3	Passosfera Lv 3	-
4	Blocco Lv 4	Passosfera Lv 4	-
	Vuoto	-	-

Standard

LA SFEROGRAFIA STANDARD

LA SFEROGRAFIA MASTER

Abilità di comando

ABILITÀ DI COMANDO

Ci sono due categorie di abilità: le Autoabilità, che possono essere assegnate ad armi e protezioni, e le Abilità di comando, che rappresentano le abilità e le magie che un personaggio può imparare e in seguito utilizzare.

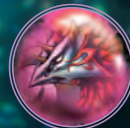
TECNICHE

Le Tecniche vengono utilizzate in battaglia e consumano degli MP. Invece di infliggere dei semplici danni, queste Tecniche influenzano gli attacchi dei vostri personaggi e attivano un effetto particolare su un singolo bersaglio.

Abilità	MP	Effetto aggiuntivo sull'avversario
Narcoipnosi	5	Probabilità media di status alterato Sonno (tre turni)
Silenziatore	5	Probabilità media di status alterato Mutismo (tre turni)
Ambliopya	5	Probabilità media di status alterato Blind (tre turni)
Narcoipnosi X	10	Probabilità molto elevata di status alterato Sonno (un turno)
Silenziatore X	10	Probabilità molto elevata di status alterato Mutismo (un turno)
Ambliopya X	10	Probabilità molto elevata di status alterato Blind (un turno)
Aphathia	10	Status alterato Zombie
3 Penalità	24	Status alterati Sonno, Mutismo e Blind
Moviola	8	L'avversario cala leggermente nella finestra di turnazione
Moviola X	18	L'avversario cala di molto nella finestra di turnazione
Antivis	8	Status alterato Antivis
Antikelesis	8	Status alterato Antikelesis
Antiscutum	12	Status alterato Antiscutum
Antimajix	12	Status alterato Antimajix
Scippo	10	Ruba un oggetto e infligge dei danni. La possibilità di successo (inizialmente pari al 100%) si dimezza per ogni rapina andata a segno
Tokkata	36	La fase di recupero del personaggio è molto breve
Attacco E	1	Status alterato Protoenergia
Attacco M	1	Status alterato Protomagia
Attacco V	1	Status alterato Protorapidità
Attacco A	1	Status alterato Protoabilità
Estorsione	30	Ruba Guil (consultate Segreti, pagina 223)
Ganascia	99	Status alterati Antiscutum, Antikelesis, Antimajix e Antivis

QUALITÀ

Le Qualità sono delle azioni da battaglia, che generalmente si limitano a infliggere dei danni agli avversari. Soltanto alcune Qualità particolari richiedono l'uso di MP.

Abilità	MP	Effetto
Ruba	-	Il personaggio ruba un oggetto. La possibilità di successo (inizialmente pari al 100%) si dimezza per ogni rapina andata a segno
Usa	-	Il personaggio usa degli oggetti speciali
Gambe!	-	Tutti i personaggi fuggono dalla battaglia (non sempre è possibile)
Preghiera	-	Gli HP di tutti i personaggi vengono parzialmente ripristinati
Incentivo	-	POT fisica e DIF fisica di tutti i personaggi sono aumentate di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Autofocus	-	La Mira di tutti i personaggi aumenta di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Reiki	-	POT magica e DIF magica di tutti i personaggi sono aumentate di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Premonizione	-	La Destrezza di tutti i personaggi aumenta di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Augurio	-	La Fortuna di tutti i personaggi aumenta di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Scalogna	-	La Fortuna dei nemici si riduce di 1 punto, fino a 5 con usi ripetuti
Drakoken	-	Il personaggio ricava HP e MP da un avversario e li assorbe a suo beneficio. Kimahri può imparare anche delle nuove Tecniche nemiche
Altruismo	-	Il personaggio attira su di sé tutti gli attacchi fisici, fino al turno seguente
Trincea	-	Il personaggio intercetta tutti gli attacchi fisici contro il gruppo fino al prossimo turno. Il danno subito viene dimezzato
Elemosina	-	Il personaggio lancia fino a 100000 Guil contro un avversario. Questo infligge dei danni pari al 10% dei Guil lanciati
Altolà	12	Blocca i movimenti di un nemico
Provoca	4	Incita il nemico ad attaccare
Transfert	8	Il personaggio può donare la sua barra del Turbo attuale a uno dei suoi compagni
Imitazione	28	Il personaggio imita l'azione del guerriero precedente (non per Turbotecnica, Invoca o sostituzione di equipaggiamento. Un oggetto viene usato solo se presente)
Bimagia	-	Il personaggio lancia due incantesimi di Magia Nera consecutivi (a patto di disporre di MP sufficienti)
Tangente	-	Un avversario viene corrotto con dei Guil e lascia la battaglia, cedendovi degli oggetti. La somma dipende dagli HP dell'avversario: vedete a pagina 149 per ulteriori dettagli
Furto	20	Il personaggio ruba Guil da un avversario. Consultate la pagina 223 del capitolo Segreti
Alacrità	70	Il comando Oggetto si può usare con una fase di recupero molto limitata

MAGIA BIANCA

La Magia Bianca fa riferimento alle magie non offensive usate (fra le altre cose) per ripristinare gli HP e per attivare o eliminare degli status alterati. La Magia Bianca consuma MP e alcuni incantesimi si possono usare anche fra una battaglia e l'altra.

Abilità	MP	Influenza	Effetto
Energia	4	Un personaggio o un nemico	Cura HP (ridotta)
Energira	10	Un personaggio o un nemico	Cura HP (media)
Energiga	20	Un personaggio o un nemico	Cura HP (potente)
Parafire	2	Tutti i personaggi	Immunizza la squadra da elemento Fuoco per 1 turno
Parathund	2	Tutti i personaggi	Immunizza la squadra da elemento Tuono per 1 turno
Paraidro	2	Tutti i personaggi	Immunizza la squadra da elemento Acqua per 1 turno
Parabliz	2	Tutti i personaggi	Immunizza la squadra da elemento Gelo per 1 turno
Scan	1	Un personaggio o un nemico	Mostra i dati dettagliati sul personaggio o il nemico in questione
Esna	5	Un personaggio o un nemico	Elimina gli status alterati: Sonno, Mutismo, Blind, Veleno, Pietra, Berserk e Caos
Reiz	2	Un personaggio o un nemico	Elimina lo status alterato K.O. e ripristina il 50% di HP
Areiz	18	Un personaggio o un nemico	Riporta in azione un personaggio finito al tappeto, con HP al massimo
Haste	8	Un personaggio o un nemico	Velocizza l'azione di un alleato
Hastega	30	Tutti i personaggi o i nemici	Velocizza l'azione della squadra
Slow	12	Un personaggio o un nemico	Rallenta l'azione di un nemico
Slowga	20	Tutti i personaggi o i nemici	Rallenta l'azione dei nemici
Shell	10	Un personaggio o un nemico	Aumenta DIF magica di un alleato
Protect	12	Un personaggio o un nemico	Aumenta DIF fisica di un alleato
Reflex	14	Un personaggio o un nemico	Riflette le magie
Dispel	12	Un personaggio o un nemico	Annulla l'effetto delle seguenti magie: Parafire, Parathund, Paraidro, Parabliz, Shell, Protect, Reflex, Haste, Rigene, Maledizione, Antivis, Antimajix, Antikelesis e Antiscutum
Rigene	40	Un personaggio o un nemico	Recupera lentamente HP di un alleato (10 turni)
Sancta	85	Un personaggio o un nemico	Attacca con magia sacra
Risveglio	97	Un personaggio o un nemico	Protegge da K.O.

MAGIA NERA

Gli incantesimi offensivi della Magia Nera sono a volte in grado di eliminare un avversario con un solo colpo. Quando usate la Magia Nera, che consuma quasi sempre degli MP, tenete presente la caratteristica elementale del vostro avversario, in modo da scegliere l'incantesimo più appropriato.

Abilità	MP	Influenza	Effetto
Fire	4	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Fuoco leggero
Fira	8	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Fuoco medio
Firaga	16	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Fuoco potente
Thunder	4	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Tuono leggero
Thundara	8	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Tuono medio
Thundaga	16	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Tuono potente
Idro	4	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Acqua leggero
Idrora	8	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Acqua medio
Idrorga	16	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Acqua potente
Blizzard	4	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Gelo leggero
Blizzara	8	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Gelo medio
Blizzaga	16	Un personaggio o un nemico	Danno di elemento Gelo potente
Bio	10	Un personaggio o un nemico	Status alterato Veleno
Antima	32	Tutti i personaggi o i nemici	Riduce del 25% gli HP
Ade	20	Un personaggio o un nemico	Infligge status Morte a un personaggio o un nemico
Drain	12	Un personaggio o un nemico	Risucchia HP: il livello di HP del personaggio viene aumentato della quantità corrispondente
Aspir	-	Un personaggio o un nemico	Risucchia MP: il livello di MP del personaggio viene aumentato della quantità corrispondente
Flare	54	Un personaggio o un nemico	Grave danno non elementale
Ultima	90	Tutti i personaggi o i nemici	Grave danno non elementale

ALCUNE COMBINAZIONI INTERESSANTI DI ABILITÀ DI COMANDO E AUTOABILITÀ

Amplificamagia e Consumo MP = 1
Amplificamagia aumenta gli effetti di un incantesimo, ma utilizza una dose di MP doppia. Consumo MP = 1, invece, riduce il costo di uso di una magia a 1 solo MP: per questo motivo queste due autoabilità, se usate in combinazione, portano a magie del costo di 2 MP, decisamente economiche se si pensa che il normale costo doppio della magia Sancta sarebbe, per esempio, di ben 194 MP!

Arte medica e Autofenice
Se uno dei vostri personaggi è stato messo al tappeto, può essere rimesso in piedi grazie ad Autofenice: il vostro eroe si sveglierà con il 50% dei suoi HP totali. Arte medica raddoppia l'effetto curativo, portando così gli HP del personaggio fino al 100%. Per contro, l'effetto curativo magico di una Coda di fenice è pari a 9999 HP!

Varianti di Provoca e Contrattacco
Provoca fa in modo che un mostro attacchi solo il personaggio che lancia la magia, mentre Contrattacco restituisce gli attacchi al mittente (come Contramagia). In combinazione con Duck & Boxe, questo è particolarmente utile quando affrontate King Behemoth, giacché vi permetterà di eludere gli attacchi fisici del nemico, sfruttandoli per lanciare un potente contrattacco. Per rendere le cose ancora più semplici, l'avversario non potrà sfruttare il suo contrattacco Meteo.

Iniziativa e Gambe!
Credete che sia meglio evitare lo scontro? Questa combinazione vi assicura il primo turno in combattimento, che vi consentirà di usare Gambe! per sfuggire all'avversario. Ricordate, comunque, che non è possibile fuggire da tutte le battaglie...

EONI

el corso del gioco, Yuna può ottenere il controllo di un massimo di otto Eoni. Tre di questi, però, si possono trovare solo allontanandosi un po' dalla strada maestra dell'avventura...

GLI EONI IN BATTAGLIA

Se selezionate l'opzione Invoca di Yuna, come prima cosa otterrete l'elenco di tutti gli Eoni conosciuti (consultate a tale proposito l'apposita sezione del capitolo Personaggi, per maggiori dettagli). Quando avete selezionato un Eone, la creatura combatte in maniera indipendente: selezionate l'opzione Rientra per richiamarlo e fare tornare sulla scena i vostri personaggi.

Un Eone svanisce non appena i suoi HP scendono a 0, al che i personaggi tornano automaticamente in scena. Ci vorrà quindi un po' di tempo perché l'Eone si riprenda: potrete comunque velocizzare il procedimento usando una Salvosfera per curare il gruppo (consultate pagina 5), oppure trascorrendo la notte in un riparo adeguato. Volendo, comunque, potete semplicemente continuare a combattere lasciando che le cose seguano il loro corso.

NUMERO DI BATTAGLIE NECESSARIE PER RIGENERARSI

Eone	Battaglie
Valefor	8
Ifrit	12
Ixion	20
Shiva	20
Bahamut	24
Yojimbo	24
Anima	24
Le 3 Magus	30

SUGGERIMENTI

Inizialmente gli Eoni non si possono curare con la magia, per cui può essere una buona idea quella di insegnare loro Energira o Drakoken, non appena possibile. Hastega è molto inutile, dal momento che gli Eoni combattono sempre da soli, e non vale neppure la pena di insegnare loro Reiz o Areiz, dal momento che non possono riprendersi da soli quando vanno K.O. Questi incantesimi possono comunque rivelarsi utili se volete colpire qualcuno con lo status alterato Zombie (consultate a riguardo la pagina 22).

SVILUPPARE GLI EONI

Per insegnare delle abilità agli Eoni dovrete essere in possesso dello Spirito d'invocatore, che otterrete dopo avere combattuto contro Belgemine a Fluvilunio (pagina 90) o nel Tempio di Remiem (a pagina 211). Se volete migliorare i parametri di un Eone, vi servirà invece lo Spirito di Eone, che si ottiene dopo la lotta contro Belgemine nella piana della bonaccia (andate a pagina 119) o nel Tempio di Remiem (pagina 211). Non c'è alcuna necessità di fare visita alla Sferografia.

Aprite il menu Invoca e premete il tasto ◎ per accedere alle abilità e ai parametri: quando avrete selezionato uno dei due menu, le opzioni disponibili saranno evidenziate in bianco nella parte sinistra dello schermo, mentre a destra compariranno gli oggetti necessari per usarli (il valore sulla sinistra mostra la quantità di oggetti disponibile, quello sulla destra gli oggetti che resteranno dopo l'uso). Una volta confermata la vostra scelta, il vostro Eone avrà imparato una nuova abilità, oppure avrà migliorato un suo parametro.

I COSTI DELLE ABILITÀ

Tecniche	Oggetto necessario
Narcoipnosi	Melatonina x3
Silenziatore	Mina Tacet x3
Ambliopya	Lacrimogeno x6
Silenziatore X	Mina Tacet x10
Narcoipnosi X	Melatonina x10
Ambliopya X	Lacrimogeno x12
Aphathia	Acquasanta x99
Penalità	Tecnisfera x4
Moviola	Clessidra d'argento x20
Moviola X	Clessidra d'oro x30
Antivis	Fluido energetico x8
Antikelesis	Fluido magico x4
Antiscutum	Passosfera Lv 2 x2
Antimajix	Spina iperica x4
Ganascia	Materioscura x2
Attacco A	Abilitosfera x20
Attacco M	Magicosfera x20
Attacco E	Energosfera x20
Attacco V	Velocisfera x20

Qualità	Oggetto necessario
Preghiera	Acqua curativa x5
Incentivo	Energosfera x5
Autofocus	Velocisfera x5
Reiki	Magicosfera x10
Premonizione	Velocisfera x10
Augurio	Fatosfera x2
Scalogna	Fatosfera x2
Drakoken	Fluido vitale x20
Bimagia	Triostella x5

Magia Bianca	Oggetto necessario
Energia	Granpozione x99
Energira	Extrapozione x30
Energiga	Megapozione x60
Parafire	Scheggia di Piros x2
Parathund	Razzo elettrico x2
Paraidro	Squame di pesce x2
Parabliz	Vento artico x2
Scan	Abilitosfera x10
Reiz	Elisir x8
Areiz	Megaelisir x1
Haste	Coda di chocobo x10
Hastega	Piuma di chocobo x16
Slow	Clessidra d'argento x4
Slowga	Clessidra d'oro x8
Shell	Cortina lunare x4
Protect	Cortina luminosa x6
Reflex	Cortina stellare x3
Dispel	Sale purificatore x3
Rigene	Fluido rigenerante x60
Sancta	Sacromagilite x60

Magia Nera	Oggetto necessario
Fire	Scheggia di Piros x1
Fira	Anima di Piros x2
Firaga	Magmagilite x4
Thunder	Razzo elettrico x1
Thundara	Razzo fulminante x2
Thundaga	Elettromagilite x4
Idro	Squame di pesce x1
Idrora	Squame di drago x2
Idrorga	Idromagilite x4
Blizzard	Vento artico x1
Blizzara	Vento antartico x2
Blizzaga	Criomagilite x4
Bio	Zanna velenosa x8
Antima	Neromagilite x8
Ade	Ombra d'Oltremondo x30
Drain	Fluido energetico x60
Aspir	Fluido magico x10
Flare	Eliomagilite x60
Ultima	Examagilite x99

Le Abilità sono descritte a pagine 16-17.

I COSTI DEI PARAMETRI

Parametro	Sfera necessaria	Numero necessario	Aumento
HP	Energosfera	Massimo HP attuale / 50	100
MP	Magicosfera	Massimo MP attuale / 10	10
POT fisica	Energosfera	Livello attuale / 2	1
DIF fisica	Energosfera	Livello attuale / 2	1
POT magica	Magicosfera	Livello attuale / 2	1
DIF magica	Magicosfera	Livello attuale / 2	1
Rapidità	Velocisfera	Livello attuale / 2	1
Fortuna	Fatosfera	Livello attuale / 2	1
Destrezza	Velocisfera	Livello attuale / 2	1
Mira	Velocisfera	Livello attuale / 2	1

Per esempio il vostro Eone ha 4505 HP. 4505 diviso 50 equivale a 90,1. Tale dato viene arrotondato, per cui vi serviranno 90 Energosfere per aumentare gli HP dell'Eone fino a 4605. Questa regola non si applica più ai livelli superiori, quando 99 sfere sono sufficienti ad aumentare Parametri/HP/MP.

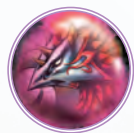
Anche se in teoria è possibile migliorare i parametri usando lo stesso metodo descritto nelle pagine precedenti per le abilità, ci sono altri due sistemi per potenziare i parametri di un Eone. Con l'eccezione di Fortuna, tutti i livelli vengono aumentati automaticamente affrontando le battaglie, a prescindere da chi vi ha preso parte, chi è fuggito e chi è stato messo al tappeto. Il primo incremento ha luogo dopo la 60° battaglia (dopo che il primo Eone si è reso disponibile): da questo momento in poi, il livello può aumentare di 18 volte, a intervalli di 30 battaglie.

I livelli degli Eoni, inoltre, aumentano di pari passo con i livelli di Yuna. I livelli della Fortuna di tutti gli Eoni si sviluppano in modo identico, mentre tutti gli altri aumentano automaticamente seguendo Yuna e, a seconda dell'Eone, possono arrivare a superare quest'ultima. Se questo succedesse, però, gli altri livelli crescerebbero in modo meno significativo.

I PARAMETRI CHE REGISTRANO GLI INCREMENTI MAGGIORI

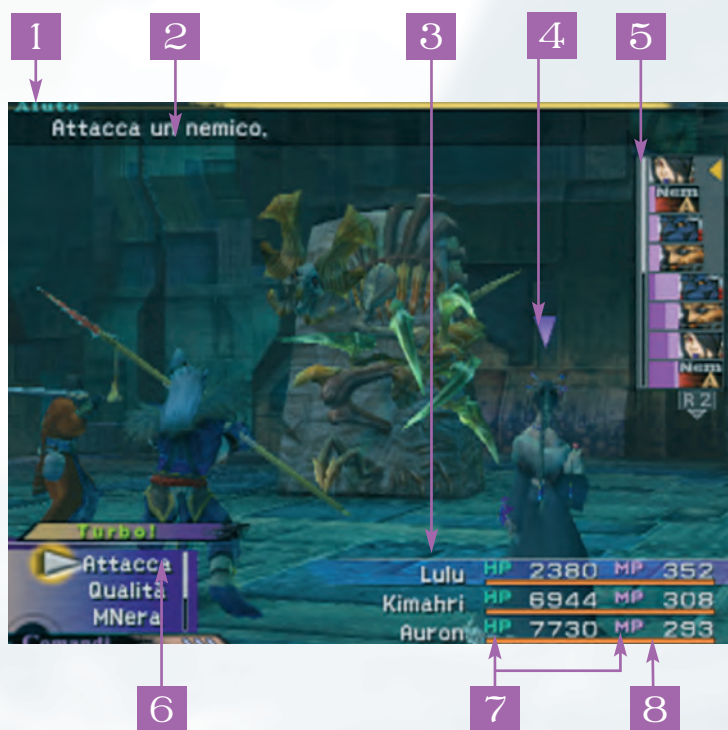
Eone	Parametro
Valefor	POT magica, Destrezza
Ifrit	DIF fisica
Ixion	DIF fisica, DIF magica
Shiva	POT magica, Rapidità, Destrezza
Bahamut	HP, DIF fisica
Yojimbo	DIF fisica, Destrezza, Mira
Anima	HP, POT fisica
Le 3 Magus - Cindy	HP, MP, DIF fisica
Le 3 Magus - Sandy	HP, POT fisica
Le 3 Magus - Mindy	HP, MP, Rapidità

SUGGERIMENTI

È inutile usare delle sfere per aumentare i livelli di Fortuna degli Eoni: meglio concentrarsi invece sulla crescita della Fortuna di Yuna, che farà aumentare automaticamente anche quella degli Eoni.

LA BATTAGLIA

e battaglie di Final Fantasy X non vengono combattute in tempo reale: si basano invece su un complesso sistema a turni, che vi permette di pianificare con attenzione ogni vostra azione.

LA SCHERMATA DI GIOCO

Una tipica situazione di battaglia: è il turno di uno dei vostri personaggi e state decidendo che azione compiere.

1 Visore di Aiuto
Un breve testo che descrive i vostri avversari e le diverse opzioni di combattimento a vostra disposizione.

2 Info sul nemico
Le informazioni relative al vostro avversario compaiono in questo punto, se utilizzate un'arma dotata dell'abilità spot, oppure se avete lanciato con successo l'incantesimo Scan della Magia Bianca.

3 Nomi
Fino a tre personaggi in contemporanea possono ingaggiare uno scontro. La barra viola indica il guerriero di turno.

4 Cursore
Indica il personaggio che è attualmente di turno.

5 Finestra di turnazione
È la sequenza dei turni, ovvero l'ordine nel quale i componenti del vostro gruppo partecipano alla battaglia.

6 Comandi
Si tratta dei comandi primari che potete eseguire. È possibile accedere ai comandi secondari spostando la levetta analogica sinistra verso destra (o premendo il tasto direzionale in questa direzione), mentre le Turbotecniche si raggiungono muovendo la levetta analogica sinistra verso sinistra.

7 HP e MP
Una volta che gli HP scendono a 0, il personaggio è fuori combattimento. Alcune abilità, invece, non si possono utilizzare senza gli MP necessari.

8 Barra Turbo
Le Turbotecniche si possono usare solo quando la barra è al massimo.

LA FINESTRA DI TURNAZIONE

La sequenza dei turni di tutti coloro che prendono parte alla battaglia è mostrata nella finestra di turnazione. Il termine Turnazione fa riferimento al concetto di Sistema di turnazione in battaglia, mentre nemA indica il mostro A. Usate i tasti R1 e R2 per navigare all'interno della finestra di turnazione.

La sequenza dei turni dà per scontato che tutti i partecipanti selezionino Attacca come prossimo Comando: dal momento che, in realtà, questo avviene piuttosto raramente, la sequenza cambia di continuo. Alcuni Comandi richiedono una fase di recupero più lunga di altri, per cui il vostro personaggio potrebbe finire in fondo all'elenco, dove dovrà attendere più a lungo di altri prima di riottenere il turno. Una tattica come l'uso dell'incantesimo Haste, però, può fare in modo che l'eroe possa dire la sua più di frequente.

CARATTERISTICHE ELEMENTALI

Ovviamente potete combattere anche senza sfruttare le caratteristiche elementali, ma uno studio attento dei vari elementi e dei loro effetti vi permetterà di agire con maggiore efficacia sul campo di battaglia.

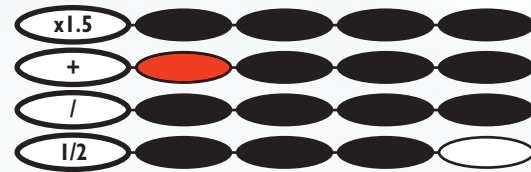
Esistono quattro elementi: Fuoco, Gelo, Tuono e Acqua. Il Fuoco si può usare per combattere Gelo, mentre l'Acqua combatte il Tuono, e viceversa. Per questo motivo una creatura del Fuoco sarà estremamente vulnerabile a un attacco basato sul Gelo.

Tanto il gioco, quanto questa guida, usano delle tabelle per visualizzare le caratteristiche elementali dei vostri avversari. I quattro elementi sono mostrati con l'ausilio di colori, mentre le abbreviazioni indicano come i vari avversari reagiscono all'elemento in questione.

Potreste scoprire che l'abilità di un'arma si può combinare con più di una caratteristica elementale. In questo caso, l'elemento che infligge il danno più grave all'avversario viene utilizzato in modo automatico, mentre gli altri sono resi ridondanti, secondo questa sequenza: **x1.5, 1/2, / , +**

Esempio: l'attacco del Gelo infligge solo il 50% del danno all'avversario, che è in grado inoltre di assorbire ogni attacco basato sul Fuoco. Se attaccate con un'arma dotata delle caratteristiche elementali Fuoco e Gelo, quest'ultimo ha l'effetto migliore (1/2) e, di conseguenza, è quello utilizzato.

FUOCO ↔ GELO

ACQUA ↔ TUONO

x1.5	Danno aumentato del 50%.
+	L'avversario converte il "danno" in HP che si aggiungono al suo totale.
/	L'avversario non subisce alcun danno.
1/2	Il danno subito viene ridotto del 50%.

IL QUINTO ELEMENTO

Il raro elemento Sancta non fa parte del sistema elementale: esso compare solo usando la relativa Magia Bianca, con l'Abilità di comando Sancta, oppure grazie all'oggetto Sacromagilite.

SANCTA

SCAMBIARE I PERSONAGGI

Potete cambiare qualsiasi personaggio, durante un combattimento, usando il tasto L1 per richiamarlo durante il suo turno e sostituirlo con un altro membro del gruppo. Sulla sinistra dello schermo comparirà una finestra che mostra i personaggi in grado di entrare in combattimento. La sostituzione di un personaggio non conta come un turno, il nuovo guerriero può prendere immediatamente parte allo scontro.

I COMANDI PRIMARI: UN RIEPILOGO

Quando è il turno del vostro personaggio, vedrete i suoi comandi primari nella parte inferiore sinistra dello schermo. Scorrete verso l'alto per vedere tutti i comandi primari.

Attacca
Quando usate un'arma equipaggiata per attaccare un nemico, una freccia indicherà il bersaglio. Se vi trovate di fronte più avversari, potete selezionare quello da colpire (è anche possibile attaccare gli altri membri del gruppo).

Invoca
Yuna è l'unico personaggio che può evocare degli Eoni, creature molto utili che possono combattere al posto dei membri del vostro gruppo. Per ulteriori informazioni, consultate il paragrafo sugli Eoni, a pagina 18.

Tecniche / Qualità
Queste funzioni permettono ai vostri personaggi di usare attacchi basati su Tecniche e Qualità, posto che ne abbiano a disposizione.

Magia Nera / Magia bianca
Selezionate una magia, quindi decidete verso chi lanciarla.

Oggetto
In battaglia potete utilizzare diversi oggetti, come Pozioni curative o Etere (quest'ultimo permette di recuperare HP).

I COMANDI SECONDARI: UN RIEPILOGO

Quando selezionate i Comandi primari, spostate la levetta analogica sinistra verso destra per passare ai comandi secondari.

Arma / Protezione
Volete cambiare il vostro Equip (equipaggiamento)? Quello attualmente in uso è indicato dal triangolo nell'angolo superiore destro dell'icona dell'arma. Anche se il cambio di equipaggiamento conta come un'azione, la fase di recupero è molto breve, circa un terzo di quanto richiesto da un attacco convenzionale.

Fuga
Se volete che il personaggio attivo abbandoni immediatamente la mischia, selezionate Fuga: c'è comunque una possibilità che la vostra azione non abbia successo. Se tutti i vostri eroi abbandonano lo scontro, la battaglia viene considerata persa. Ricordate che non potete ricevere AP o altre ricompense se non riuscite a sconfiggere almeno un avversario prima di battere in ritirata (in questo caso riceverete AP e ricompense varie in base alla vostra vittima).

L'INDICATORE DEI DANNI

La quantità di HP persi viene mostrata ogni volta che subite dei danni. Alcuni attacchi hanno un effetto anche sul livello di MP. Il testo bianco indica i danni subiti, quello verde gli incrementi (cura). I seguenti termini sono utilizzati per indicare altri effetti:

Guardia	Lo status alterato non si applica.
Fallo	L'attacco manca il suo obiettivo.
Ultracidio	Un colpo fatale, infligge molti più danni degli HP residui.

Maggiore è il vostro livello di Fortuna, più alta è la possibilità che realizziate dei colpi critici. L'Ultracidio si verifica invece se il vostro colpo toglie all'avversario una quantità di HP pari (o superiore) a quelli inizialmente a sua disposizione: in questo caso il guerriero verrà ricompensato con più AP e con degli oggetti extra. Nel caso di alcuni mostri particolarmente forti, otterrete un Ultracidio tutte le volte che riuscirete a mettere a segno un colpo finale che infligga il massimo danno possibile (99999 punti).

STATUS ALTERATI

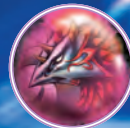
Quando un personaggio viene colto da uno status alterato, la relativa icona compare sopra la sua testa. Gli status alterati possono essere positivi o negativi e la loro durata massima arriva fino alla fine della battaglia. Le due tabelle seguenti elencano tutti gli status alterati insieme ai loro effetti, alla durata e al modo in cui si possono eliminare.

STATUS ALTERATI POSITIVI

Status alterato	Caratteristica	Effetto
Altruismo	-	Il personaggio subisce gli attacchi fisici destinati ai compagni
Guardia	-	I danni inflitti dagli attacchi fisici sono dimezzati
Haste	Movimenti più rapidi	L'intervallo per il prossimo turno del personaggio è dimezzato
Parabliz	Sfera blu chiaro intorno al corpo	Il gruppo diventa immune al Gelo
Parafire	Sfera rossa intorno al corpo	Il gruppo diventa immune al Fuoco
Paraidro	Sfera blu intorno al corpo	Il gruppo diventa immune all'Acqua
Parathund	Sfera arancione intorno al corpo	Il gruppo diventa immune al Tuono
Protect	Scudo protettivo blu, quando l'effetto è attivo	I danni inflitti dagli attacchi fisici sono dimezzati
Protoabilità	-	L'avversario lascia cadere delle Abilitosfere quando viene sconfitto
Protoenergia	-	L'avversario lascia cadere delle Energosfere quando viene sconfitto
Protomagia	-	L'avversario lascia cadere delle Magicosfere quando viene sconfitto
Protorapidità	-	L'avversario lascia cadere delle Velocisfere quando viene sconfitto
Reflex	Parete protettiva bianca, quando l'effetto è attivo	Alcune magie vengono respinte (*)
Rigene	Il corpo diventa viola	A ogni turno si recuperano automaticamente degli HP
Risveglio	Alone sopra la testa del personaggio	Un personaggio K.O. torna in azione con il 25% dei suoi HP massimi
Scan	-	Compaiono dati dettagliati sull'obiettivo
Shell	Sfera protettiva arancione, quando l'effetto è attivo	L'effetto delle magie è dimezzato (compresi gli incantesimi di cura)
Trincea	-	Il personaggio esegue Altruismo sugli alleati mentre è in guardia

* Una magia si può respingere una sola volta. Potete sfruttare questo fatto se il vostro usa Reflex per proteggersi. Lanciate l'incantesimo Reflex sui vostri personaggi e successivamente usate un incantesimo per attaccare. Questi incantesimi verranno respinti contro il nemico, che non sarà in grado di respingerli tutti e ne subirà le conseguenze.

STATUS ALTERATI NEGATIVI

Status alterato	Caratteristica	Effetto
Altolà	Il personaggio è pietrificato	Il mostro/personaggio rimane paralizzato dal terrore
Antikelesis	-	Il danno inflitto dagli attacchi magici del personaggio bersaglio (attacchi ai quali si può resistere con Shell) è dimezzato
Antimajix	-	DIF magica scende a zero
Antiscutum	-	DIF fisica scende a zero. La corazza viene rotta
Antivis	-	Il danno inflitto dagli attacchi fisici è dimezzato
Berserk	Il corpo diventa rosso	POT fisica aumenta, ma gli attacchi non sono controllabili
Blind	Nebbia nera di fronte agli occhi	La possibilità di mettere a segno attacchi fisici scende significativamente
Caos	Piccole stelle ruotano intorno alla testa	L'individuo colpito sceglie i suoi bersagli a caso
K.O.	Il personaggio cade al suolo	Il personaggio cade a terra, non può combattere o agire, non può essere sostituito
Maledizione	La testa fuma, il corpo diventa più scuro	L'individuo colpito non può usare una Turbotecnica. La barra del Turbo non aumenta
Mutismo	Fumetto con tre punti	L'individuo colpito non può più lanciare magie
Pietra	Il personaggio diventa grigio e resta immobile	Il personaggio è pietrificato e non può più agire
Provoca	-	Il personaggio attira su di sé tutti gli attacchi nemici
Sentenza	Conto alla rovescia sopra la testa	Il personaggio è K.O. appena il conto scende a zero
Slow	I movimenti diventano più lenti	La Rapidità cala, portando a meno turni in battaglia
Sonno	"ZZ" sopra la testa	L'individuo colpito si addormenta e non può più agire. I colpi nemici infliggono il 50% di danno in più
Veleno	Bolle verdi sopra la testa	Gli HP scendono un turno dopo l'altro
Zombie	La testa fuma, il corpo diventa verde	Le magie curative hanno effetto contrario e infliggono dei danni

Scade dopo
Un turno
Un turno
Dispel, Sale purificatore, Aeroelektrodo, Slow o Minaccia
Attacco con Gelo, Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Attacco con Fuoco, Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Attacco con Acqua, Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Attacco con Tuono, Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
L'uso degli altri status "proto"
L'uso degli altri status "proto"
L'uso degli altri status "proto"
L'uso degli altri status "proto"
Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Il personaggio è stato messo al tappeto e rianimato una volta
-
Dispel, Sale purificatore o Aeroelektrodo
Un turno

Si conclude con
Berserk o Provoca; anche se chi lo lancia è messo fuori combattimento da Pietra, K.O. o un attacco volante; altrimenti, l'effetto si conclude al turno seguente del lanciatore
Dispel
Dispel
Dispel
Dispel
Esna, Panacea, Caos o Minaccia
Esna, Collirio, Panacea o Albhedina; in alternativa, dopo un numero variabile di turni
Esna, Panacea, Berserk o colpi fisici
Reiz, Areiz, Coda di fenice, Megafenice o Risveglio
Dispel o Acquasanta
Esna, Erba dell'eco o Panacea; in alternativa, dopo un numero variabile di turni
Esna, Ago dorato, Panacea o Allbhedina
Berserk o Altolà; anche se chi lo lancia è messo fuori combattimento da Pietra, K.O. o un attacco volante
Effetto K.O.
Esna, Panacea, Haste o Minaccia; in alternativa, dopo un numero variabile di turni
Esna, Panacea o colpi fisici; in alternativa, dopo un numero variabile di turni
Esna, Antidoto, Panacea o Albhedina
Acquasanta o Panacea

TURBOTECNICHE

Durante la battaglia comparirà una barra, sotto i dei vostri personaggi: la velocità di riempimento di tale barra varia a seconda della situazione. Quando è piena, comunque, potete usare la vostra Turbotecnica per attaccare.

La barra Turbo del vostro personaggio viene inizialmente riempita dai colpi nemici, ma ci sono anche diversi altri Tipi di Turbo che i vostri guerrieri possono apprendere, con il passare del tempo. È possibile selezionare diversi Tipi e assegnarli quindi ai vari personaggi, nel sottomenu Turbo.

Una volta che la barra di un personaggio è, spostate la levetta analogica sinistra verso sinistra per visualizzare il termine generale per le sue Turbotecniche. Premete il tasto ⊗ per vedere l'elenco di tutte le Turbotecniche dell'eroe.

I TIPI DI TURBO

Un personaggio deve avere affrontato diverse volte delle particolari situazioni di battaglia per imparare un nuovo tipo di Turbo: per esempio, Yuna imparerà Azzardo una volta che avrà preso parte a 90 scontri con meno del 50% dei suoi HP.

APPRENDERE I TIPI DI TURBO

Tipo	Condizione di apprendimento	Tidus	Yuna	Wakka	Lulu	Kimahri	Auron	Rikku
Azzardo	Il personaggio combatte con meno del 50% dei suoi HP	170	90	140	150	200	260	110
Baluardo	Il personaggio usa degli status alterati per evitare o ridurre i danni inflitti dal nemico	120	110	120	120	120	120	120
Dilemma	Il personaggio soffre di uno status alterato in seguito all'attacco di un nemico	100	80	100	110	130	120	90
Disonore	Il personaggio fugge dal campo di battaglia	600	900	400	980	700	1000	450
Eremita	Il personaggio combatte da solo ed è il suo turno	60	180	110	45	90	35	170
Eroismo	Il personaggio sconfigge un avversario potente (con più di 10.000 HP) (*)	50	50	50	70	45	40	50
Grinta	Il personaggio infligge dei danni a un nemico (senza usare solo un oggetto o una Turbotecnica)	150	200	160	300	120	100	140
Ingegno	Il personaggio infligge uno status alterato negativo a un nemico	75	100	80	75	60	110	90
Mestizia	Un alleato viene messo K.O. da un attacco nemico	100	80	100	150	100	120	90
Nobiltà	Il personaggio evita l'attacco del nemico (Fallo)	250	200	200	300	130	200	200
Phatos	Il personaggio fa recuperare HP ai suoi compagni	80	60	100	170	100	200	70
Presenza	Nel turno del personaggio	600	500	350	480	300	450	320
Sdegno	I compagni subiscono danni in seguito a un attacco nemico	300	240	100	100	100	220	100
Training	Il personaggio perde HP per via di un attacco nemico (impostazione predefinita)	-	-	-	-	-	-	-
Travaglio	Il personaggio soffre di uno status alterato inflitto da un nemico ed è il suo turno	120	100	110	130	100	160	125
Trionfo	Il personaggio sconfigge un nemico (*)	100	110	90	130	120	80	100
Vittoria	Il gruppo conclude vittoriosamente una battaglia	120	150	160	200	120	200	140

* Il personaggio deve mettere a segno il colpo mortale.

LE TURBOTECNICHE DEL VOSTRO GUERRIERO

Le Turbotecniche variano profondamente da un personaggio all'altro. Alcune non sono di facile esecuzione, ma la pratica vi renderà imbattibili.

TIDUS: GLADIUS

Il conto alla rovescia è cominciato: premete il tasto ⊗ non appena la barra arriva al centro della barra. Più veloci siete, maggiore sarà il danno inflitto. Dovrete sfruttare al meglio le Turbotecniche a vostra disposizione per poterne apprendere di nuove. Quando usate la Turbotecnica As del blitzball, ricordatevi che il conto alla rovescia e il visore compaiono soltanto dopo che Tidus ha attaccato per otto volte.

VARIANTI DI GLADIUS

Turbotecnica	Influenza	Effetto in caso di fallimento	Conto alla rovescia	Effetto in caso di successo	Condizione di apprendimento
Colpo Spirale	Un nemico	Attacco con potenza offensiva 24	3 sec.	Attacco con potenza offensiva 32	Nessuno; già appreso
Carica&Assalto	1-3 nemici	3 attacchi con potenza offensiva 8	3 sec.	6 attacchi con potenza offensiva 6	10 Turbotecniche (*)
Pioggenergetika	Tutti i nemici	Attacco con potenza offensiva 20	3 sec.	Attacco con potenza offensiva 26	30 Turbotecniche (*)
As del blitzball	Un nemico	8 attacchi con potenza offensiva 4	2 sec.	8 attacchi con potenza offensiva 4 e 1 attacco con potenza offensiva 24	80 Turbotecniche (*)

* A prescindere dal successo dell'azione!

YUNA: TURBINVOCA

Yuna evoca un Eone con la barra Turbo piena. Quando l'Eone ha sfruttato la sua Turbotecnica, la barra scende al livello precedente: se la barra era piena, l'Eone potrà quindi eseguire due attacchi con la Turbotecnica.

WAKKA: SLOT

Con la prima Turbotecnica di Wakka, Slot Elementi, vedrete tre bobine rotanti con i colori dei quattro elementi: premete il tasto ⊗ per bloccare le ruote una dopo l'altra. Se ci riuscirete entro un certo limite di tempo (non è difficile), i danni aumenteranno. Se riuscirete anche a ottenere tre simboli identici, l'attacco sarà significativamente più potente e sarà diretto contro tutti i vostri avversari. Vincendo tornei di blitzball, Wakka è in grado di imparare nuove Turbotecniche.

I SIMBOLI

Simbolo	Due simboli identici	Tre simboli identici	Potenza offensiva	Elemento	Effetto speciale
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	Fuoco	-
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	Tuono	-
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	Acqua	-
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	Gelo	-
	Un nemico (casuale)	Un nemico (casuale)	Numero x 10	-	Il numero sui simboli Nem e I colpo vengono sommati. Nel caso di tre simboli identici, il valore raddoppia. Viene eseguito un numero corrispondente di attacchi con forza offensiva 10
	Un nemico (casuale)	Un nemico (casuale)	Numero x 10	-	Il numero sui simboli Nem e I colpo vengono sommati. Nel caso di tre simboli identici, il valore raddoppia. Viene eseguito un numero corrispondente di attacchi con forza offensiva 10
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	-	Infligge gli status alterati Veleno, Sonno, Mutismo e Blind per tre turni
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	-	Infligge gli status alterati Antivis, Antikelesis, Antiscutum e Antimajix
	Un nemico (casuale)	Tutti i nemici	34	-	Infligge lo status alterato Pietra, fa scendere leggermente il nemico nella finestra di turnazione
	-	Tutti i nemici	72	-	-
Tre simboli diversi	-	-	34	-	In caso di tre simboli diversi, un attacco viene lanciato contro un nemico a caso

VARIANTI DI SLOT

Slot	Descrizione
Slot Elementi	L'attacco elementale si può eseguire con almeno due simboli identici
Slot Attacchi	Si possono eseguire diversi attacchi fisici consecutivi. Viene aggiunto il dato mostrato sulle tre ruote ferme. Il numero di attacchi raddoppia nel caso di tre ruote identiche
Slot Status	L'attacco con status alterato viene eseguito se compaiono almeno due simboli identici
Slot Aurochs	Se le tre ruote si fermano sul simbolo degli Aurochs, viene eseguito un attacco di particolare potenza

LULU: TENTAZIONE

Lulu può utilizzare Tentazione per potenziare gli effetti di una magia (e per dirigerla contro più avversari contemporaneamente) senza usare un numero maggiore di MP. Ruotate la levetta analogica destra in senso orario il più velocemente possibile entro un certo limite di tempo: Lulu può usare la sua Turbotecnica anche se ha esaurito gli MP o se è rimasta vittima dello status alterato Mutismo. Se Lulu decide di utilizzare Tentazione, gli avversari non potranno difendersi con Reflex o Shell.

Più veloci siete a ruotare la levetta analogica destra, più sono le magie che Lulu può lanciare (e maggiore è la loro potenza) di seguito.

Fino a 16 incantesimi Tentazione si possono distribuire casualmente fra gli avversari. Lulu, però, dovrà imparare l'apposita magia per utilizzare Tentazione.

VARIANTI DI TENTAZIONE

Turbotecnica	Potenza (* 1)	Nota
T Fire	5	-
T Fira	10	-
T Firaga	18	-
T Thunder	5	-
T Thundara	10	-
T Thundaga	18	-
T Water	5	-
T Watera	10	-
T Waterga	18	-
T Blizzard	5	-
T Blizzara	10	-
T Blizzaga	18	-
T Bio	-	Fino all'80% di possibilità di provocare Veleno
T Antima	-	Riduce gli HP del 12,5%
T Ade	-	Fino all'80% di possibilità di provocare K.O.
T Drain	9	Risucchia HP dall'avversario
T Aspir	4	Risucchia MP dall'avversario
T Flare	22	-
T Ultima	28	-

KIMAHRI: NEMITEC

Kimahri può utilizzare le abilità che ha imparato dagli avversari grazie a Drakoken come se fossero delle Turbotecniche. La sua barra Turbo si riempie completamente ogni volta che usa Drakoken per apprendere una nuova abilità.

VARIANTI DI NEMITEC

Turbotecnica	Influenza	Potenza offensiva	Si può imparare da (usando Drakoken)	Nota
Salto	Un nemico	32	Già conosciuta	-
Mawashigeri	Un nemico	33	Unità blindata 63, Unità 97 o Biran Ronso	-
Sentenza	Un nemico	-	Fantasma, Alyadin o Biran Ronso	Infligge agli avversari lo status alterato Sentenza
Pirosbolle	Tutti i nemici	24	Bikorno, Varaha, Grendel o Yenke Ronso	-
Idrorespiro	Tutti i nemici	26	Chimera, Chimera Brain o Yenke Ronso	-
Alito fetido	Tutti i nemici	-	Molboro, Molboro il Grande o Biran Ronso	Infligge agli avversari lo status alterato Veleno e infligge Sonno, Mutismo e Blind per 10 turni
Fossilspiro	Tutti i nemici	-	Basilisk, Anacondar o Yenke Ronso	Infligge agli avversari lo status alterato Pietra
Cerbottana	Tutti i nemici	33	Balsamiko, Balsamiko grasso o Grat	-
Kamikaze	Tutti i nemici	-	Piros, Granad, Kushipos o Biran Ronso	I danni ammontano al massimo di HP di Kimahri x3; Kimahri viene rimosso dal campo di battaglia
Sunshine	Tutti i nemici	70	Omega Weapon	-
Difesa totale	Tutti i nemici	-	Behemoth, King Behemoth o Biran Ronso	Infligge agli avversari gli status alterati Parafire, Parathund, Paraidro, Parabliz, Shell e Protect
Vento bianco	Tutti i nemici	40	Budino oscuro, Esprit o Yenke Ronso	Recupero di HP

AURON: ARCANO

La Turbotecnica di Auron si sviluppa al suo massimo potenziale se riuscite a premere una determinata combinazione di tasti in modo corretto entro un certo limite di tempo. Più sarete veloci, maggiore sarà la potenza del colpo. Dovrete anche raccogliere delle sfere per permettere ad Auron di imparare nuove Turbotecniche: consultate a tale riguardo la seconda tabella (sfere per Auron).

Anche se premete la combinazione di tasti errata, o non ne premete alcuna, Arcano di Auron rimane molto potente (consultate a tale proposito la colonna Effetto di base). Se la pressione dei tasti ha successo, il danno aumenta e si hanno degli effetti collaterali (vedete Effetti in caso di successo). Se, però, l'avversario è immune all'effetto collaterale, la variante neutrale dello status sarà automaticamente usata per l'attacco.

VARIANTI DI ARCANO

Turbotecnica	Influenza	Effetto di base	Conto alla rovescia	Esecuzione	Effetti in caso di successo	Variante	Condizione di apprendimento
Autarchia	Tutti i nemici	Attacco con potenza offensiva 16	4 sec.	↓ ← ↑ → L1 R1 ○ ✕	Attacco con potenza offensiva 17, oltre a Moviola	Attacco con potenza offensiva 19	Nessuna: già conosciuta
Quasar	Un nemico	Attacco con potenza offensiva 24	4 sec.	△ ○ □ ✕ ← → ✕	Attacco con potenza offensiva 24; l'avversario viene scacciato dal campo di battaglia (Spazzata)	Attacco con potenza offensiva 27	1 Jechtsfera
Redenzione	Un nemico	Attacco con potenza offensiva 28	4 sec.	↑ L1 ↓ R1 → ← △	Attacco con potenza offensiva 28, oltre a Antivis, Antikelesis, Antiscutum, Antimajix	Attacco con potenza offensiva 30	3 Jechtsfera
Huragano	Tutti i nemici	2 attacchi con potenza offensiva 15	3 sec.	✕ → R1 ← L1 △	2 attacchi con potenza offensiva 20	-	10 Jechtsfera

SFERE PER AURON

Sfera	Dove si trova
Sfera di Auron	Valle micorocciosa
Sfera di Braska	Monte Gagazet
Jechtsfera 1	Bosco di Macalania
Jechtsfera 2	Besaid
Jechtsfera 3	Nave Liki
Jechtsfera 4	Stadio di Luka
Jechtsfera 5	Via Mihen
Jechtsfera 6	Fluvilunio
Jechtsfera 7	Piana dei lampi
Jechtsfera 8	Bosco di Macalania

Potete trovare ulteriori informazioni sulla posizione delle sfere nel capitolo "Segreti".

RIKKU: COCKTAIL

La Turbotecnica di Rikku è piuttosto insolita: dovete selezionare due oggetti dal vostro inventario per unirli e produrre degli effetti offensivi e difensivi unici. Osservate la seguente tabella per scoprire le combinazioni più potenti e i loro relativi effetti.
La lista di tutte le combinazioni per ottenere le 64 varianti può essere scaricata gratuitamente da www.ffx-europe.com, www.square-europe.com e www.authorisedcollection.com.

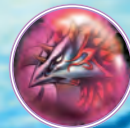
VARIANTI DI COCKTAIL

1° oggetto	2° oggetto	Risultato unione
Antidoto	Mappa	Megaelisir
Granpozione	Passosfera Lv 1 o Passosfera Lv 2	Supremelisir
Pozione	Nettare energetico	Megavitalità 2
Cortina lunare, Cortina luminosa o Cortina stellare	Cortina lunare o Cortina luminosa	Superdifesa T
Stricnina, Hypellina o Spina iperica	Stricnina, Hypellina o Spina iberica	Iperparatutto
Anima di Piros	Passosfera Lv 2	Anima ardente
Razzo fulminante	Passosfera Lv 2	Raggi fulminanti
Squame di drago	Passosfera Lv 2	Marea piumata
Vento antartico	Passosfera Lv 2	Siberya
Energosfera, Potesfera mag, Velocisfera o Abilitosfera	Energosfera, Potesfera mag, Velocisfera o Abilitosfera	Blindogranata
Granata	Mappa	Hazzard Shell
Melatonina, Mina Tacet o Lacrimogeno	Passosfera Lv 3, Passosfera Lv 4, Accapisfera o Emmepisfera	Granata Chaos
Scheggia di Piros, Razzo elettrico, Squame di pesce o Vento artico	Fortunosfera o Portafoglio gonfio	Medicina del mago
Passosfera Lv 3 o Passosfera Lv 4	Pendulum, Porta sul domani, Ali per l'ignoto o Controchiave	Quartetto 99
Etere	Stricnina	Liberty EX
Elisir	Passosfera Lv 1 o Passosfera Lv 2	Eccitante
Megaelisir	Passosfera Lv 1 o Passosfera Lv 2	Eccentriko

GLI EXTRA

Gli Extra diventano disponibili in determinate situazioni di gioco. Si eseguono grossomodo come un qualsiasi attacco normale.

GAME OVER

Se tutti i vostri guerrieri vengono messi al tappeto durante una battaglia, su schermo compare il messaggio Game Over. L'unica eccezione a questa regola è rappresentata dalle battaglie contro Belgemine e da quelle che si svolgono sul monitor e nello Zoolab.

Effetto
HP e MP di tutti i personaggi tornano al massimo
HP e MP di tutti i personaggi tornano al massimo e tutti gli status alterati negativi vengono annullati
I livelli massimi di HP di tutti i personaggi vengono raddoppiati (*)
Shell, Protect, Haste e Rigene vengono lanciati su tutti i personaggi
Parafire, Paraidro, Parathund e Parabliz vengono lanciati su tutti i personaggi. Inoltre, i parametri POT fisica, DIF fisica, POT magica e DIF magica aumentano di 5 punti (*)
Circa 900 HP di danno da Fuoco vengono inflitti per 9 volte a un avversario, scelto ogni volta a caso
Circa 900 HP di danno da Tuono vengono inflitti per 9 volte a un avversario, scelto ogni volta a caso
Circa 900 HP di danno da Acqua vengono inflitti per 9 volte a un avversario, scelto ogni volta a caso
Circa 900 HP di danno da Gelo vengono inflitti per 9 volte a un avversario, scelto ogni volta a caso
Tutti gli avversari subiscono circa 800 punti danno e sono soggetti facilmente allo status alterato Antiscutum
Tutti gli avversari subiscono circa 2.000 punti danno e sono soggetti facilmente agli status alterati Sonno, Mutismo, Blind e Veleno
Tutti gli avversari subiscono circa 7300 punti danno e sono soggetti facilmente agli status alterati Sonno, Mutismo, Blind, Veleno, Antivis, Antikelesis, Antiscutum, Antimajix e Slow
Ogni attacco dà luogo a un colpo critico (*).
Ogni attacco e ogni mossa curativa del personaggio provoca 9999 HP di danno o di recupero (*)
Tutti i personaggi possono usare le loro Abilità di comando senza sprecare MP.
Le barre del Turbo di tutti i personaggi si riempiono 1,5 volte più velocemente
Le barre del Turbo di tutti i personaggi si riempiono 2 volte più velocemente

* Fino alla fine della battaglia, o fino al K.O.

LE RICOMPENSE PER LE VOSTRE FATICHE

Quando riuscite a concludere vittoriosamente una battaglia, vengono eseguiti dei conteggi. Tutti i personaggi che hanno partecipato allo scontro e sono sopravvissuti allo scontro ricevono degli AP, che verranno quindi usati per progredire verso il prossimo Livello sfera. Otterrete inoltre alcuni Guil e degli oggetti bonus.

Personaggi

PERSONAGGI

Nelle pagine che seguono imparerete a conoscere i sette personaggi che si uniranno al vostro gruppo nel corso dell'avventura.

Abbiamo fornito alcune informazioni sulla storia personale di ogni personaggio, oltre a una breve descrizione delle varie abilità, così come per le Turbotecniche. Informazioni dettagliate sulle abilità, sulle magie, sulle armi e sulle protezioni si possono trovare nei capitoli Come giocare e Oggetti.

Dopo la descrizione dei personaggi, troverete una breve descrizione degli Eoni, le creature magiche che Yuna può evocare durante la battaglia. Scoprirete come trovarli e potrete, inoltre, conoscerne le singole abilità.

TIDUS

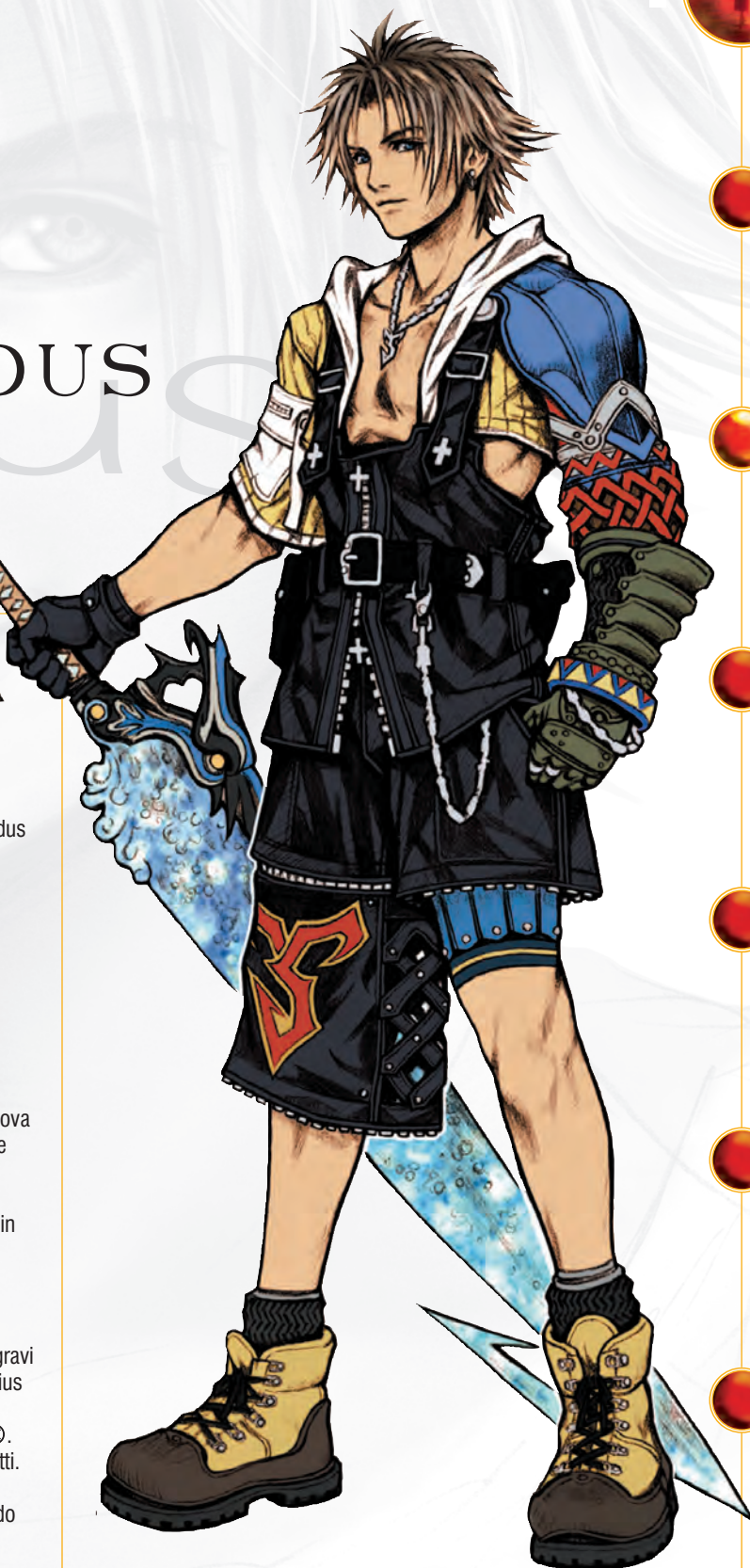
I misterioso potere di Sin proietta Tidus, la giovane stella della squadra di blitzball degli Zanarkand Abes, nella più grande avventura della sua vita. Tidus viene trasportato da Sin in una remota regione, dalla quale apparentemente non esiste via di ritorno. Lontano da casa e da tutto ciò che conosce, Tidus sviluppa presto un tenero sentimento nei confronti della splendida Yuna. In breve il conflitto mai sopito con suo padre Jecht, anch'egli giocatore di blitzball prima di scomparire, torna a divampare...

Età: 17

Arrivo in gruppo: Tidus è presente fin dall'inizio.

Stile di combattimento: Tidus è un combattente molto agile, ideale per lottare contro avversari veloci. Non si trova a proprio agio contro nemici volanti, ma può combattere sott'acqua.

Tidus possiede diverse abilità che possono tornare utili in battaglia: per esempio, all'inizio dell'avventura è l'unico personaggio in grado di usare l'abilità Gambe!, che permette all'intero gruppo di ritirarsi dalla battaglia.

Tidus può utilizzare le sue Turbotecniche per infliggere gravi danni ai suoi nemici: selezionando la Turbotecnica Gladius dovrete tenere sotto controllo lo schermo e cercare di fermare la barra nell'area selezionata, usando il tasto ⊗. Più rapidi e precisi sarete, maggiori saranno i danni inflitti. La pratica vi renderà perfetti: ripetendo più volte delle Turbotecniche coronate da successo, Tidus sarà in grado di impararne di nuove.

YUNA

Yuna, apprendista invocatrice, è la figlia di Braska, popolare grand'invocatore morto dieci anni fa, mentre combatteva contro il malvagio potere di Sin. Le preghiere al tempio di Besaid sono infine riuscite a trasformarla in un'invocatrice a tutti gli effetti, permettendole di evocare gli Eoni. L'obiettivo di Yuna è trovare l'invocazione suprema per affrontare e sconfiggere Sin: per soddisfare il suo desiderio, la ragazza dovrà viaggiare per ogni contrada di Spira.

Età: 17

Arrivo in gruppo: Isola Besaid, tempio (consultate pagina 59)

Stile di combattimento: Yuna è uno dei personaggi più deboli, almeno quando si parla del combattimento corpo a corpo: il suo punto di forza è infatti l'uso della magia bianca, una scuola magica che utilizza numerosi incantesimi di guarigione (consulta a tale proposito il capitolo Come giocare, a pagina 17). Yuna è inoltre l'unico personaggio in grado di evocare gli Eoni, utili creature che possono combattere a fianco del gruppo (vedi a tale proposito la pagina 18).

La tecnica Turbinvoca permette a Yuna di evocare gli Eoni con barre Turbo al massimo. Quando gli Eoni hanno sfruttato le loro Turbotecniche, la barra ritorna al livello in cui si trovava prima della Turbinvocazione.

WAKKA

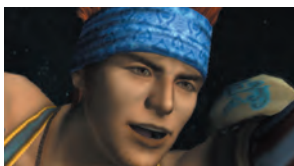
Wakka è il capitano di una sgangherata squadra di blitzball, i Besaid Aurochs, che ancora non è riuscita a vincere una sola partita. Sembra però che la loro sfortuna sia ormai giunta alla fine, grazie a Tidus... Wakka inoltre è uno dei guardiani di Yuna ed è pronto a donare tutte le sue energie per questo compito, ovviamente dopo il torneo di blitzball di quest'anno.

Età: 24

Arrivo in gruppo: Isola Besaid, spiaggia (consultate pagina 54)

Stile di combattimento: Wakka ha moltissimi HP e, fisicamente, è più forte di Tidus, in particolare quando si tratta di colpire un avversario lontano o volante con il suo pallone da blitz, un'arma che è molto utile anche contro i nemici subacquei.

Wakka è in grado di imparare diverse abilità, per poi utilizzarle in battaglia. Come le magie, queste abilità, che possono provocare diversi status alterati, consumano MP.

Non appena utilizzerai gli slot Turbo di Wakka, entrerà in azione una slot machine con tre tamburi: i simboli che usciranno determineranno il tipo e la forza dell'attacco risultante. Le Turbotecniche di Wakka possono essere apprese vincendo tornei di blitzball.

LULU

Lulu è una dei guardiani di Yuna. Come Wakka, vede in Yuna una sorella più piccola, bisognosa di protezione. Essendo esperta di magia nera, Lulu ha a sua disposizione alcune magie molto potenti: anche se sembra una persona calma e sempre con il controllo totale della situazione, fino a diventare a volte fredda e distaccata, Lulu è in realtà animata da una natura fiera e compassionevole.

Età: 22

Arrivo in gruppo: Isola di Besaid, dopo aver lasciato il tempio (consultate pagina 59)

Stile di combattimento: Fisicamente è una dei membri più deboli del gruppo, ma la vera forza di Lulu sta nella sua capacità di controllo della magia, in particolare della magia nera e degli incantesimi di attacco. Lulu utilizza inoltre delle bambole, che i più attenti noteranno essere somiglianti ai personaggi più famosi della serie di Final Fantasy.

La Turbotecnica Tentazione permette a Lulu di utilizzare diverse volte tutte le sue magie, senza consumo di MP addizionali. Per sfruttare quest'opportunità, ruotate ripetutamente in senso orario la levetta analogica destra: in questo modo, Lulu potrà lanciare un incantesimo anche se è stata colpita dallo status Mutismo (per ulteriori informazioni leggete pagina 26).

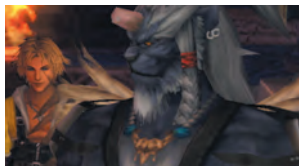
KIMAHRI RONSO

Membro della tribù dei Ronso, Kimahri è un guerriero taciturno, che preferisce l'azione alle parole. Anch'egli è un guardiano di Yuna, che sorveglia fin da quando era ancora una bambina.

Età: 25

Arrivo in gruppo: A bordo della nave Liki (consultate pagina 62)

Stile di combattimento: Kimahri è uno dei migliori guerrieri nella lotta corpo a corpo, secondo soltanto ad Auron. Non è però in grado di affrontare avversari subacquei.

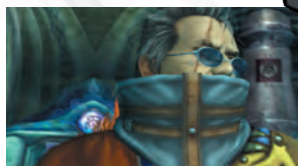
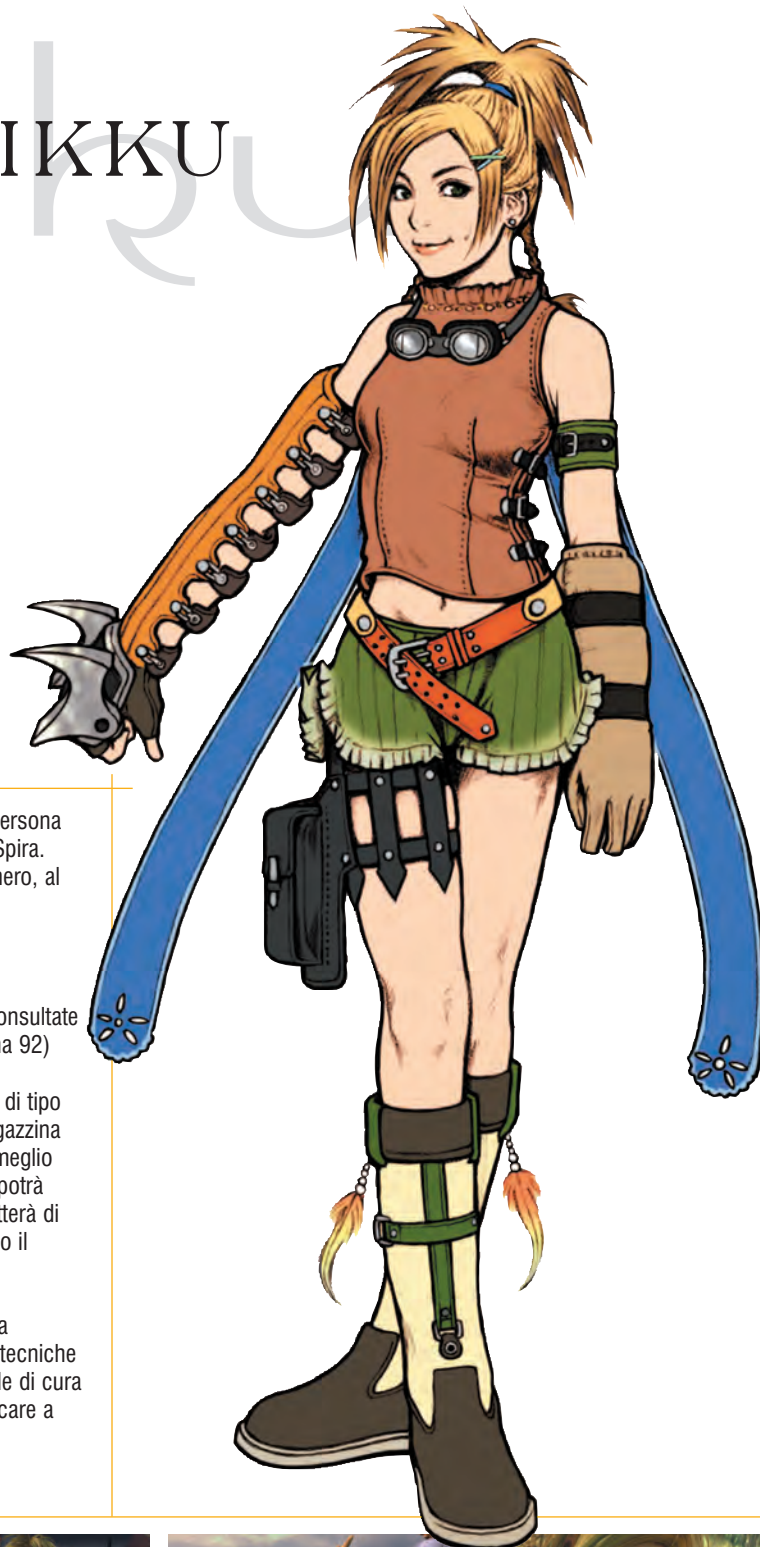
La tecnica Drakoken permette a Kimahri di apprendere le abilità dei suoi avversari: tutte le abilità apprese in questo modo si possono quindi utilizzare come una Turbotecnica, non appena la relativa barra è completa. La barra, comunque, torna al massimo livello non appena Kimahri riesce ad apprendere una nuova abilità usando Drakoken.

AURON

Auron è il leggendario guardiano che ha sconfitto il malvagio Sin dieci anni fa insieme a Braska, il padre di Yuna. Auron era inoltre a fianco di Tidus quando la città di Zanarkand venne distrutta: fu lui a dare la prima spada a Tidus. Uomo di poche parole, Auron preferisce lasciare che sia la sua potente spada a occuparsi di ogni faccenda. Egli si unisce al gruppo per sconfiggere di nuovo Sin, questa volta per sempre.

Età: 35

Arrivo in gruppo: Luka, durante il torneo di blitzball (consultate pagina 76)

Stile di combattimento: Anche se Auron è uno dei più potenti guerrieri del gruppo nel combattimento corpo a corpo, non è particolarmente agile e non può combattere sott'acqua.

Per poter rendere particolarmente efficace la Turbotecnica Arcano di Auron, dovrete premere una particolare combinazione di tasti sul controller, entro un certo limite di tempo (vedete a tale proposito la sezione Come giocare, a pagina 27). La raccolta delle filmosfere è il requisito primario per imparare nuove Turbotecniche.

RIKKU

Questa ragazza Albhed è la prima persona che Tidus incontra nel mondo di Spira. Rikku è una persona dal cuore tenero, al contrario di molti altri Albhed.

Età: 15

Arrivo in gruppo: Spira, dopo l'arrivo di Tidus (consultate pagina 49) e Fluvilunio/riva nord (consultate pagina 92)

Stile di combattimento: Certo nel combattimento di tipo fisico Rikku non è particolarmente abile, ma la ragazzina può imparare diverse abilità con le quali avere la meglio sui propri avversari. Nelle fasi avanzate del gioco potrà anche apprendere l'abilità Tangente, che le permetterà di ottenere alcuni nuovi oggetti (vedete a tale riguardo il capitolo Mostri, a pagina 149).

La Turbotecnica Cocktail di Rikku è il risultato della combinazione di due oggetti. Esistono 64 diverse tecniche possibili, che spaziano da quelle di attacco a quelle di cura (vedete anche la pagina 28 del capitolo Come giocare a tale proposito).

VALEFOR

Posizione: Tempio di Besaid (consultate pagina 59)

Stile di combattimento: Dal momento che Valefor è in grado di volare, questo agile Eone riesce quasi sempre a sfuggire agli attacchi provenienti da terra.

L'attacco Alata sonica genera un'onda shock che colpisce tutti i nemici, ritardando la loro reazione. Se utilizzerete diverse volte questa tecnica, i vostri avversari non avranno neppure la possibilità di colpirvi...

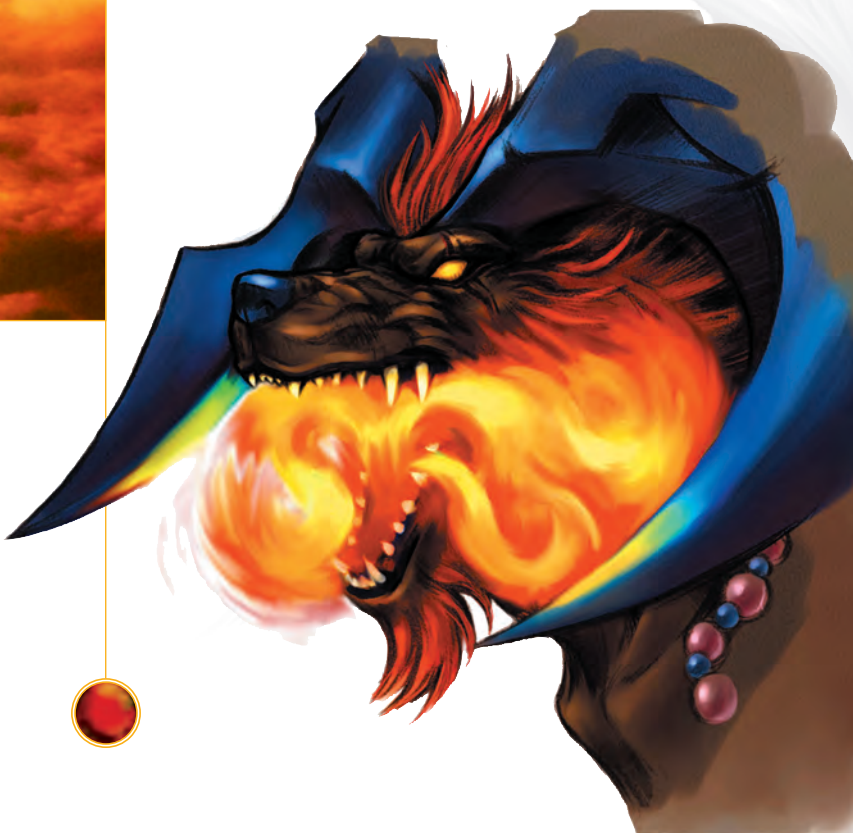
Valefor può colpire tutti i suoi avversari con la Turbotecnica Freccia raggiante, infliggendo un danno non-elementale. Se Yuna è in possesso dell'arma Nirvana potenziata al massimo, attacchi e Turbotecniche di Valefor infliggono oltre 9999 HP di danno.

IFRIT

Posizione: Kilika, tempio (consultate pagina 70)

Stile di combattimento: Questo Eone ha una forza fisica immensa e può utilizzare degli attacchi dell'elemento Fuoco, ma purtroppo è anche piuttosto vulnerabile ai colpi del nemico. Ifrit dispone comunque di un'utile capacità di rigenerazione: gli attacchi basati sulle fiamme, come Fire, Fira e Firaga, avranno su di lui degli effetti curativi!

Meteostrike è un attacco non-elementale, con effetto che si ripercuote su un solo avversario. Questo colpo può rivelarsi molto utile, in particolare contro nemici molto distanti.

Fiamme infernali invece avvolge l'avversario in una furia di fuoco, provocando danni devastanti. Per sottrarre agli HP del vostro nemico oltre 9999 punti, Wakka deve essere in possesso dell'arma World Champion, potenziata al massimo.

IXION

Posizione: Djose, tempio (consultate pagina 88)

Stile di combattimento: Ixion dispone di difese molto efficaci contro i colpi del nemico, per cui è una buona idea evocare questo Eone quando il vostro gruppo si trova nei guai.

L'attacco Aeroelektrodo colpisce un singolo avversario e infligge danni non-elementali. Nel corso di questo attacco viene annullato l'effetto protettivo delle seguenti magie: Shell, Protect, Haste, Rigene, Reflex, Paratutto, Parafire, Parabliz, Parathund e Paraidro.

La Turbotecnica Elektroflusso provoca danni dell'elemento tuono a tutti gli avversari. Se Kimahri possiede l'arma Longinus potenziata al massimo, Ixion infliggerà oltre 9999 HP ai suoi avversari in questo modo.

SHIVA

Posizione: Macalania, tempio (consultate pagina 102)

Stile di combattimento: Gli attacchi di questo Eone sono molto veloci e fanno affidamento sull'elemento Gelo: è anche per questo che Shiva è nota come la regina di ghiaccio.

Quando usate l'attacco Tocco celestiale, un enorme blocco di ghiaccio colpisce un avversario, ritardando il suo prossimo attacco e infliggendo del danno non-elementale.

La regina di ghiaccio usa la Turbotecnica Diamanpolvere per congelare tutti i suoi avversari e poi distruggerli con uno schiocco delle dita. Il danno provocato può eccedere i 9999 punti se Lulu è in possesso dell'arma Sir Onion Knight, potenziata al massimo.

BAHAMUT

Posizione: S. Bevelle, tempio (consultate pagina 114)

Stile di combattimento: Bahamut è molto potente ed è in grado di difendersi in modo più che efficace. I suoi attacchi fisici infliggono danni superiori a quelli degli altri Eoni e questa creatura simile a un drago può anche contare su alcune magie: Firaga, Idroga, Thundaga e Blizzaga.

Il potente attacco magico Istinto è diretto contro tutti i nemici, ma dopo averlo lanciato, Bahamut dovrà riposarsi per un turno...

La Turbotecnica Megaflare infligge oltre i 9999 HP di danno, senza che ci sia bisogno che alcun personaggio controlli un'arma particolare. Tutti i nemici si ritroveranno avvolti dalle fiamme: una mossa davvero micidiale!

YOJIMBO

Posizione: Grotta dell'intercessore rapito (zona opzionale dell'avventura, consultate pagina 210)

Stile di combattimento: Il metodo di attacco di questo Eone varia a seconda di quanto lo pagate (vedete a tale proposito la pagina 216 del capitolo Segreti).

Daigorou (un avversario), Kozuka (un avversario), Wakizashi (uno o più avversari) e Zanmato (uno o più avversari).

Come detto in precedenza, il metodo di attacco usato dipende dal denaro utilizzato. Per arrivare a infliggere più di 9999 HP di danno, Auron deve essere in possesso dell'arma Masamune, potenziata al massimo.

ANIMA

Posizione: Baaj, tempio (zona opzionale dell'avventura, consultate pagina 217)

Stile di combattimento: Gli attacchi Pain e Chaos D di questo Eone sono estremamente potenti: avere questa creatura al vostro fianco sarà sempre un considerevole vantaggio.

Pain è diretto contro un avversario singolo e, nella maggioranza dei casi, ne provoca la morte istantanea. Il tempo di recupero dopo averlo lanciato è però molto lungo.

La Turbotecnica Chaos D espone tutti i nemici a danni non-elementali. A prescindere dal possesso di qualsivoglia arma, questo attacco infligge comunque più di 9999 HP di danno. Chaos D è uno delle Turbotecniche più potenti: nessuna arma è in grado di renderla ancora più devastante.

LE 3 MAGUS

Posizione: Remiem, tempio (zona opzionale dell'avventura, consultate pagina 217)

Stile di combattimento: Le 3 Magus, Cindy, Mindy e Sandy, sono tre Eoni distinti, per cui sono molto difficili da controllare. Si possono evocare anche quando uno o due di loro sono fuori combattimento.

Engloutie (Cindy), Ritornerò (Mindy) e Schmelzend (Sandy):
Al contrario degli altri Eoni, le 3 Magus hanno bisogno di una gentile richiesta, prima di attaccare. Avete al massimo otto possibilità in tale senso (consultate a tale proposito la pagina 217 del capitolo Segreti).

Se le tre barre Turbo sono completamente cariche, potete scegliere di utilizzare l'attacco Tutte x 1: le 3 Magus uniranno allora le loro forze per scagliare un attacco non-elementale che colpirà tutti i vostri nemici, infliggendo oltre 9999 HP di danno. Anche in questo caso, non c'è bisogno di possedere alcuna arma speciale.

Soluzione

SOLUZIONE

STRATEGIA

La Soluzione indica delle strategie che vi permetteranno di avere la meglio contro i mostri a tempo di record. Troverete indicate le modalità di attacco, le tecniche e le abilità che potrete usare, come pure informazioni sulle capacità speciali degli avversari: come si suol dire, uomo avvisato, mezzo salvato!

INFORMAZIONI SUI MOSTRI

Osservate i riquadri delle informazioni, dove potete trovare tutti i dettagli principali relativi ai boss che dovrete affrontare. Oltre ai livelli di HP e AP, potrete vedere l'elenco dei punti di forza e delle debolezze delle creature, come pure gli oggetti che potrete recuperare grazie alla funzione Ruba. Consultate anche la sezione sulle caratteristiche elementali per sapere come l'avversario reagirà ad attacchi basati su Fuoco, Tuono, Acqua e Gelo.
Ci sono quattro modalità di reazione ai vari elementi: "danno x 1.5", "danno dimezzato", "assorbimento" e "immunità". Anche se questi dettagli vengono spesso mostrati direttamente all'interno del gioco, la Soluzione fornisce informazioni sulle creature che non sono evidenziate sulla mappa e che sono invisibili alle abilità di rilevamento.

ELENCHI DEI NEGOZI

Gli elenchi delle merci presenti nei negozi forniscono informazioni su quello che potete acquistare. Oltre ai nomi e ai prezzi delle varie armi, degli oggetti e delle protezioni, potrete vedere anche le loro abilità. Un dato tra parentesi fa riferimento agli Slot abilità: se vedete scritto "1", insomma, potrete usare la funzione Modifica per aggiungere un'abilità extra all'oggetto o all'equipaggiamento in questione. Oltre ai normali negozi, vi capiterà anche di imbattervi in un mercante itinerante di nome O'aka: i prezzi delle sue merci variano a seconda di alcune scelte che dovrete compiere nelle prime fasi della vostra avventura. Le tabelle indicano semplicemente il prezzo di base, che alla prova dei fatti potrebbe rivelarsi più basso o più alto. Consultate le pagine 62 e 98 per saperne di più su questo intraprendente imprenditore.

Isola di Besaid

KIMAHRI

HP: 750	AP: 3
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Tidus deve affrontare da solo questo boss. Anche se il suo avversario è uno dei Guardiani di Yuna, sappiate che non esiterà a ucciderlo. In realtà, però, non correrete grossi pericoli, dal momento che affronterete lo scontro in condizioni perfette: non preoccupatevi di quello che fa il vostro nemico, limitatevi a ripetere alcuni attacchi normali, un turno dopo l'altro (fig. 9), probabilmente basteranno cinque o sei colpi. Gli HP e gli MP di Tidus saranno quindi riportati al massimo e voi potrete accogliere un nuovo arrivato nel vostro gruppo: Kimahri, infatti, sta per unirsi a voi.

09

CONSIGLI

Osservate la mappa di gioco: vedrete dei riquadri bianchi, a sinistra e a destra. Potrete anche notare uno scrigno del tesoro, nelle rovine sopra il sentiero (fig. 10). Per il momento, comunque, non preoccupatevene: potrete impossessarvene soltanto più avanti. Lo stesso discorso vale per il riquadro bianco che supererete lungo la via delle cascate, nella prossima sezione.

Dopo la battaglia contro Kimahri, scoprirete che il Negozio del villaggio Besaid ha della mercanzia nuova. Oltre ai tre oggetti (vedete a pagina 55), nel negozio ora troverete armi con le caratteristiche ATT fisico +3 o ATT magico +3, come pure una Protezione con HP +5%. Questi oggetti hanno un prezzo ragionevole, ma per il momento vi conviene risparmiare il vostro denaro, dal momento che potrete ottenere degli equipaggiamenti di pari livello trionfando in battaglia.

10

COMBATTIMENTO PER ESPERTI - PARTE 2

Il prossimo avversario che troverete ad attendervi lungo il cammino verso la spiaggia è un gigantesco mostro, noto come Garuda (fig. 11). Per avere la meglio su questa enorme creatura saranno necessarie delle misure straordinarie: non c'è dubbio, è un lavoro per un invocatore. Usate il tasto L1 per selezionare Yuna, quindi scegliete l'opzione Invoca (l'unica disponibile, per ora). Ricordatevi che il cambio del personaggio attivo non è considerato una mossa ai fini del gioco: nel corso della vostra avventura potrete cambiare personaggio tutte le volte che vorrete.

Oltre al classico Attacca, combattendo con Valefor avrete anche la possibilità di utilizzare l'Alala sonica, un attacco speciale che ritarda l'azione dell'avversario oltre a causare danni fisici. Inoltre, Valefor dispone delle quattro magie elementali standard, magie che infliggeranno gravi danni durante questo particolare confronto (fig. 12). Premendo il tasto direzionale → potrete anche visualizzare tre opzioni aggiuntive: Protegge e Assimila hanno una funzione difensiva e di ricarica della barra Turbo dell'Eone, mentre Rientra vi permette di richiamare la creatura per proseguire la battaglia con i personaggi normali. Purtroppo quest'ultima caratteristica non ha alcun valore nella battaglia che vi attende! Se riuscirete a utilizzare le Turbotecniche durante lo scontro, sarete testimoni di un attacco particolarmente devastante.

Non appena avete sconfitto Garuda, la funzione Formazione diventa accessibile nel menu principale: utilizzandola potrete decidere quale dei tre personaggi dovrà affrontare per primo lo scontro. Ricordate sempre che è il livello di Rapidità a determinare la sequenza delle azioni in battaglia. Se la vostra vittoria vi ha fruttato armi o equipaggiamenti, questo è il momento giusto per utilizzarli.

11

12

BESAID - NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada potens	150	ATT fisico +3%
Asta doctus	150	ATT magico +3%
Palla potens	150	ATT fisico +3%
Mogumago	150	ATT magico +3%
Scudo da viante	150	HP +5%
Vera da viante	150	HP +5%
Fascia da viante	150	HP +5%
Anello da viante	150	HP +5%

Ogetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50

CONSIGLI

Se non volete perdere tempo, aprite il menu principale subito dopo il primo combattimento con Valefor, per poi aprire il sotto-menu Configura: qui potrete impostare le animazioni degli Eoni su Veloce, cosa che renderà notevolmente più veloce l'entrata in battaglia di queste potenti creature. E non preoccupatevi, non perderete nulla: la sequenza di animazione completa verrà comunque mostrata la prima volta che evocherete un nuovo Eone.

60

SUGGERIMENTI

Questa sezione fornisce consigli e informazioni che vi faciliteranno la vita: scoprirete come eseguire certe azioni (non necessariamente comprese nella soluzione), come utilizzare delle opzioni aggiuntive che diventeranno accessibili solo nel corso dell'avventura, come risolvere dei problemi che potrete superare solo nelle fase finali del gioco. Nei suggerimenti sono compresi anche dei riferimenti incrociati con altre informazioni presenti in altre sezioni della guida strategica.

COME USARE LA SOLUZIONE

Questa pagina vi fornisce una breve introduzione ai vari elementi presenti nel capitolo della Soluzione. Leggetela con attenzione, in quanto vi fornirà informazioni che vi aiuteranno a utilizzare al meglio questa guida strategica!

COMBATTIMENTO PER PROFESSIONISTI

FINAL FANTASY X

Ora dovrete combattere con un altro Garuda. Per prima cosa dovrete selezionare la tecnica Ambliopya di Wakka, accecando così il vostro avversario per tre turni e impedendogli di colpirvi con facilità. Le nuvole oscure intorno alla testa del mostro indicano che gli status alterati sono entrati in azione (fig. 13). Se siete in possesso di un'arma dotata della funzione Spot, le informazioni compariranno nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Quando avrete sconfitto il mostro volante, dovrete prepararvi per lo scontro contro tre diversi avversari: un Condor, un Dingo e un Budino d'acqua (fig. 14). Usate i personaggi adatti per attaccare e ricordate che soltanto coloro che hanno preso attivamente parte alla battaglia, per almeno un turno, saranno premiati con gli AP. In questo contesto, con il termine "attivamente" si intendono anche le mosse di difesa con il tasto Ⓐ. Usando il tasto L1 per cambiare personaggio alla prima occasione, egli non sarà considerato attivo, anche se dovesse avere subito un colpo all'inizio dello scontro.

13

14

UNA DEVIAZIONE ACQUATICA

Non appena arrivate al crocevia, girate in direzione sud, verso la spiaggia, quindi procedete verso la nave a ovest, restando per ora sulla terraferma. Lasciate che gli altri personaggi vi precedano a bordo, quindi parlate con le persone sul pontile (fig. 15). Il sacerdote vi consegnerà una Vera da viante, che fornirà a Yuna un bonus del 10% agli HP: riceverete inoltre dell'Etere, 400 Guil, una Coda di fenice e una Panacea. Dovrete rivolgervi alla donna di fronte a sinistra (fig. 16) e al bambino a sinistra, sull'asse, per due volte, prima di ottenere i loro oggetti.

Salite a bordo della nave per lasciare Besaid. Se decidete invece di tornare verso il villaggio di Besaid per la via delle cascate, sappiate che verrete rallentati da scontri casuali con i mostri che vi sono ormai familiari. Anche se i vostri compagni sono in realtà già saliti sulla nave, li avrete comunque al vostro fianco in battaglia. Dal momento che vincendo questi combattimenti non otterrete quantitativi apprezzabili di AP, questa tattica non è particolarmente indicata per progredire nel gioco.

15

16

NAVE LIKI

Cabina · Passaggio · Timoniera · Coperta · Sala motori

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Trito di scaglia	100	2	-
• Sin	2000	12	-
• Scaglia ekyu	2000	10	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 3	1
B	Pozione	0-20
C	Panacea	1

61

SOLUZIONE

La soluzione vi fornisce una guida completa al mondo di Final Fantasy X, accompagnandovi passo dopo passo, spiegando le missioni che dovrete completare per potere avanzare nella trama e fornendo dettagli su tutti gli oggetti e gli equipaggiamenti che potrete ottenere e utilizzare in ogni sezione di gioco. Tali oggetti sono evidenziati nel testo con il colore rosso, in modo da facilitarvi la loro individuazione, in particolare quando siete alla ricerca di un oggetto particolare. Vi verrà anche comunicato se un oggetto richiede una particolare deviazione dal normale percorso per essere raggiunto. Le abilità speciali e i vari status giocano un ruolo importante in Final Fantasy X e sono evidenziati in blu.

SCHERMATE

La soluzione descrive il procedere del gioco utilizzando diverse schermate, che vi aiutano a orientarvi nel modo giusto. I numeri sotto le illustrazioni fanno riferimento al relativo punto evidenziato nel testo: ogni nuova sezione inizia dal numero 1. La piccola mappa generale, presente nell'immagine, serve da riferimento nella spiegazione della posizione degli oggetti.

DETTAGLI SUI LUOGHI

La soluzione è suddivisa in sezioni, che corrispondono alle diverse regioni e alle città che incontrerete nel corso del gioco.

MAPPE GENERALI

Osservate le dettagliate mappe generali delle singole sezioni: esse vi aiuteranno a orientarvi nel mondo di gioco. I locali più piccoli sono evidenziati tramite delle immagini e accanto alle diverse sezioni della mappa vedrete i nomi dei luoghi raffigurati, per cui saprete sempre dove vi trovate. Durante il gioco, potete aprire il menu principale e osservare i dettagli che compaiono nella barra in fondo allo schermo per scoprire come si chiama il luogo in cui siete.

Le mappe riportano anche la posizione precisa di tutti gli oggetti, evidenziati con apposite lettere.

- indica il punto d'inizio di una particolare sezione.
- mostra dove potete trovare una Salvosfera.
- Ⓐ evidenzia la posizione di un oggetto.
- Ⓐ indica dove si trovano gli scrigni del tesoro.
- Ⓐ sta a significare che qui una persona vi consegnerà un oggetto.

Le lettere sulle icone si ripetono nella legenda accanto alla mappa generale. Osservate quest'ultima per sapere quali oggetti potrete trovare nel corso dell'avventura e quanti ne otterrete!

ELENCO DEGLI AVVERSARI

All'inizio di ogni sezione troverete una tabella contenente l'elenco di tutti i mostri che vi attendono, insieme alle loro statistiche principali e agli oggetti che potrete rubare loro. Potreste vedere due diversi oggetti, con le diverse probabilità relative alla loro comparsa: quello più comune viene citato per primo, il più raro per secondo. A volte ci può essere un solo oggetto, disponibile in quantità variabile. Il boss di ogni sezione è identificato dall'apposito simbolo •. Se volete delle informazioni dettagliate su una particolare creatura, consultate l'elenco alfabetico, che inizia alla pagina 148 del capitolo dedicato ai Mostri.

ZANARKAND

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Trito di Scaglia	100	-	-
• Scaglia Emuzu	2400	-	-

LA STELLA DEL BLITZBALL

Il gioco comincia appena prima dell'inizio di un torneo di blitzball, nello stadio di Zanarkand. Alcuni tifosi stanno aspettando la stella della squadra degli Zanarkand Abes: non fateli attendere troppo, avvicinatevi ai vostri ammiratori (fig. 1).

Ad attendervi ci sono tre ragazzini e due ragazze, che bramano un vostro autografo: premete il tasto ⊗ per rivolgervi a uno di questi gruppetti (fig. 2).
A questo punto avrete la possibilità di dare un nome al protagonista principale: quello predefinito è Tidus, ma potete sceglierne un altro, a patto che non ecceda gli otto caratteri di lunghezza (nel corso di questa guida verrà comunque usato il nome predefinito).

Se volete parlare con le altre persone presenti, dovete farlo prima di rivolgervi al secondo gruppo di cacciatori di autografi. Non appena avete finito di apporre la vostra firma, infatti, l'azione riprende e Tidus può farsi strada fra gli ammiratori.

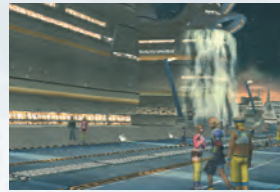
01

02

VERSO LO STADIO

Durante il cammino verso lo stadio sentirete la voce di un telecronista, che parlerà del più grande giocatore di blitzball di ogni tempo: Jecht, il padre di Tidus, scomparso nel nulla dieci anni fa. Procedete lungo la strada fino a raggiungere lo stadio e ricordatevi di tenere d'occhio i passanti: vedrete una giovane donna, con un top rosa e dei collant gialli (fig. 3).

Rivolgendole la parola scoprirete che non ha il biglietto per assistere alla partita. Parlate con lei ancora un paio di volte, assicurandole che vi occuperete della questione: sarete premiati con due Pozioni.

Alcuni appassionati stanno aspettando Tidus di fronte allo stadio: fatevi largo fino all'enorme portale (fig. 4). La partita di blitzball ha inizio, ma improvvisamente Zanarkand viene attaccata da una forza misteriosa: Sin è entrato in azione.

03

04

L'ATTACCO DI SIN

Non appena Tidus sarà riuscito a rimettersi in piedi, comparirà una mappa della zona circostante, nell'angolo superiore sinistro dello schermo (fig. 5). Il triangolo giallo indica Tidus, mentre il vertice superiore fa riferimento alla direzione verso la quale è rivolto il vostro protagonista. Un quadrato rosso sulla mappa indica la destinazione di Tidus o, in alternativa, la direzione consigliata. In questo momento, Auron vi sta aspettando ad alcuni metri di distanza: seguitelo. Egli vi consegnerà una Spada (fig. 6): la prima battaglia sta per avere inizio.

05

06

SCUOLA DI GUERRA - PARTE 1

Le vostre possibilità sono piuttosto limitate: potete scegliere solo fra Attacca e Oggetti. Nel vostro inventario sono presenti 10 Pozioni (12 se avete promesso il biglietto alla donna) e 3 Code di Fenice. Per il momento tutto questo non vi serve a nulla: si tratta infatti di Strumenti di cura e di resurrezione.

Premendo il tasto direzionale destro, oppure spostando la levetta analogica sinistra verso destra, vedrete comparire un menu contenente le seguenti voci: Armi, Protezioni e Fuga. In seguito potrete usare le prime due opzioni per cambiare arma ed equipaggiamento, mentre è bene sappiate fin da subito che la terza opzione non vi permetterà di sfuggire a qualsiasi battaglia: lo scontro attuale ne è l'esempio lampante!

Il visore in alto a destra mostra le sequenze di attacco per tutti i partecipanti al combattimento, ma per ora non ve ne dovete preoccupare, dal momento che avete una sola possibilità: selezionate Attacca e affrontate una delle creature (fig. 7, non importa quale).

07

SCUOLA DI GUERRA - PARTE 2

Dopo essere riusciti ad avanzare, Tidus e Auron vengono attaccati da un secondo gruppo di mostri. Ora è il turno di Auron, che dispone di un'opzione extra in battaglia, Tecniche, non molto importante al momento (fra l'altro, come tutte le tecniche, usandola consumereste degli MP). Attaccate e lasciate che Tidus vi segua: i due eroi avanzano, ma presto si ritrovano circondati dai mostri.

Se riuscite ad abbattere i due Triti di Scaglia che si trovano dietro Tidus e Auron, essi verranno semplicemente sostituiti da altri due: dedicatevi allora ai tre nemici dinanzi a voi (fig. 8). Non appena la strada è libera, i due compagni si fanno avanti... solo per finire in mezzo a un ennesimo gruppo di mostri.

08

STRATEGIA

Il primo boss del gioco è accompagnato da cinque Scaglie Emuzu: fortunatamente, Auron dispone di una nuova opzione in battaglia, Turbo. Dovete selezionare quest'opzione: premete il tasto direzionale sinistro, scegliete Arcano e quindi l'unica Turbotecnica attualmente a disposizione di Auron, vale a dire Autarchia (consultate i capitoli "Personaggi" e "Come giocare" per ulteriori dettagli sulle Turbotecniche).

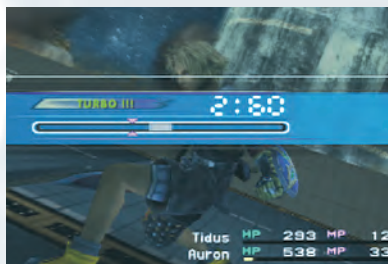
Auron si prepara a lanciare il suo attacco speciale. L'eroe si ferma poco prima di raggiungere il nemico e voi avete quattro secondi per eseguire questa combinazione: ↓, ←, ↑, →, L1, R1, ◎, ⊗ (fig. 9). Se non riuscirete a essere abbastanza veloci, la potenza dell'attacco risulterà ridotta. Questo significa anche che più sarete rapidi, più l'attacco sarà devastante.

A seconda del vostro stile di combattimento, anche Tidus potrebbe avere l'occasione di usare la sua Turbotecnica: i suoi attacchi speciali appartengono alla categoria Gladius e il primo si chiama Colpo Spirale. Dovrete fermare il puntatore al centro dell'indicatore (fig. 10), entro tre secondi di tempo: premendo il tasto ⊗ troppo presto o troppo tardi, il puntatore ritornerà al margine. Anche in questo caso la forza dell'attacco di Tidus dipende da quanto siete rapidi nell'eseguire la giusta mossa...

Quando è disponibile, probabilmente vi conviene risparmiare l'attacco speciale di Tidus, per usarlo in seguito. Le Scaglie Emuzu possono sembrare pericolose, ma non dovete avere paura: i mostri attaccheranno sempre usando l'incantesimo Antima, che riduce di un quarto gli HP dell'avversario. L'incantesimo comunque non funziona per difetto, quindi il peggio che potrà succedere a Tidus e Auron sarà quello di vedere scendere a 3 i loro HP. Anche se il visore degli HP, in basso a sinistra, assume un preoccupante colore giallo e se i vostri due eroi cadono in ginocchio, non è necessario sprecare delle Pozioni: continuate semplicemente ad attaccare. Dopo un determinato lasso di tempo, i vostri avversari svaniranno letteralmente nel nulla (fig. 11).

SCAGLIA EMUZU

HP: 2400	AP: –
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

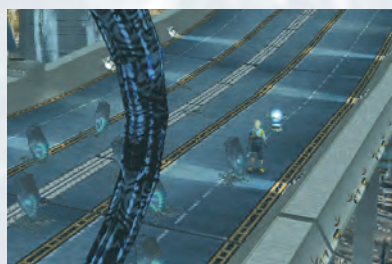
09

10

11

L'INIZIO

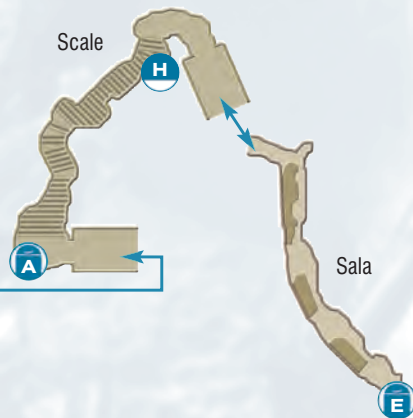
Dopo aver sconfitto il mostro, Auron procede di corsa. Notate la sfera di colore blu pallido che si trova sulla destra (fig. 12): esaminando una Salvosfera, tutti gli MP e gli HP dei personaggi vengono riportati al massimo. Tale sfera vi fornisce inoltre la possibilità di salvare la partita su una MEMORY CARD (8 MB) (per PlayStation®2). Cercate di sfruttare questa occasione, perché nella prossima battaglia le cose si faranno serie.

Dopo avere salvato la partita, seguite Auron. Improvvisamente la vostra strada viene bloccata da quattro Triti di Scaglia, tre dei quali vanno a prendere posizione fra Tidus e Auron. Capirete presto che tutti i mostri che riuscirete a sconfiggere verranno sostituiti da nuovi Triti di Scaglia: dopo alcuni attacchi, Auron suggerirà un nuovo bersaglio. Da questo momento in poi dovrete attaccare il Camion blindato, sulla destra dello schermo (fig. 13). Tenete sotto controllo gli HP dei due guerrieri, perché almeno uno dei due eroi deve sopravvivere allo scontro, o la partita sarà finita prima di cominciare. La linea di ancoraggio del Camion blindato dispone di 1000 HP: solitamente cede dopo il quinto attacco, garantendo una (temporanea) salvezza ai due guerrieri.

Auron e Tidus vengono risucchiati da Sin: in una sequenza piuttosto bizzarra, Tidus sembra quasi "nuotare" in aria. Premete il tasto ◎ per ridurre l'altitudine, quindi cercate una piattaforma con una sfera di colore blu chiaro (fig. 14). Se atterrerete nei suoi pressi, Tidus verrà trasportato in un altro luogo...

12

13

14

ROVINE SOMMERSE

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Sahagin	100	-	-
• Klik	1500	5	Granata x1 / x2
• Josguein	32767	-	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Etere	1
B	Pietre focaie	1
C	Guil	200
D	Granpozione	1
E	Granpozione	1
F	Pozione	2
G	Extrapozione	1
H	Fiori secchi	1

UN NUOVO MONDO

Tidus si ritrova in un luogo sconosciuto. Osservate la mappa nella parte superiore sinistra dello schermo: l'uscita da questa zona poco piacevole è indicata da un triangolo rosso. Potete uscire dall'acqua grazie alle scale che si trovano al centro, in alto (fig. 1), per poi avanzare nella prossima sezione. Prima, però, è meglio che raccogliate alcuni oggetti.

01

CONSIGLI

Per la prima volta potete usare il tasto Ⓐ per accedere al menu principale. Nella parte inferiore dello schermo potete vedere il nome del luogo dove vi trovate attualmente (visibile anche nelle mappe dall'alto che corredano questa guida strategica).

A CACCIA DI TESORI

Potete salire una rampa di gradini, nella zona nord-ovest della zona: qui troverete una semisfera blu sul pavimento, si tratta di una Diziosfera Albhed (fig. 2). Gli Albhed parlano una loro lingua, che apprenderete in modo graduale. Questa sfera, comunque, vi sarà utile solo se avrete dei dati memorizzati di Final Fantasy X contenenti più Dizionari. Potrete quindi usare i Dizionari scoperti durante altre partite per facilitare l'avventura attuale.

Spostatevi di alcuni passi verso sud e vedrete uno scrigno, che potrete aprire con il tasto ⊗: all'interno troverete due Pozioni.

All'estremità nord-orientale di questa zona ci sono delle scale che conducono a un altro scrigno, contenente 200 Guil. Appena più a sud avrete la possibilità di esaminare un oggetto blu, appoggiato a una colonna (fig. 3): vi troverete incisa un'iscrizione in lingua Albhed, che però non sarete ancora in grado di decifrare. Alcune parole chiave, come i nomi di persone e luoghi, non sono però scritte in Albhed: per esempio vi balza agli occhi la parola Macalania. Per arrivare nella sezione seguente, dovrete superare lo specchio d'acqua che conduce alle scale a nord.

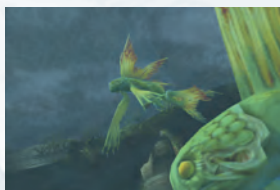
02

03

ESPLORARE LE ROVINE

Nella grande Sala delle Rovine Sommerse potrete salvare di nuovo la partita. Quando arrivate a un bivio del percorso, girate a sinistra: arrivati in fondo troverete uno scrigno contenente una Granpozione (fig. 4). Subito dopo potrete dirigervi verso nord: fatti alcuni metri, il terreno cederà sotto i vostri piedi e Tidus si ritroverà nell'acqua.

Potete nuotare sulla superficie, oppure premere il tasto ◎ per immergervi. In breve tempo Tidus viene assalito da tre mostri (fig. 5): quando ne avete eliminati due, entra in gioco uno straniero. Lo scontro con l'enorme mostro si rivela subito impari.

04

05

JOSGUEIN

HP: 32767	AP: –
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Tidus non ha speranze contro questo avversario, tanto che al terzo attacco si dà automaticamente alla fuga, a prescindere dalle vostre azioni: potrete decidere indifferentemente di attaccare, di parare con il tasto Ⓐ o di usare l'opzione Fuga. Fortunatamente non correrete alcun pericolo: qualsiasi attacco del Josguein si limiterà a ridurre della metà gli HP di Tidus (fig. 6), per cui evitate di sprecare inutilmente delle Pozioni.

06

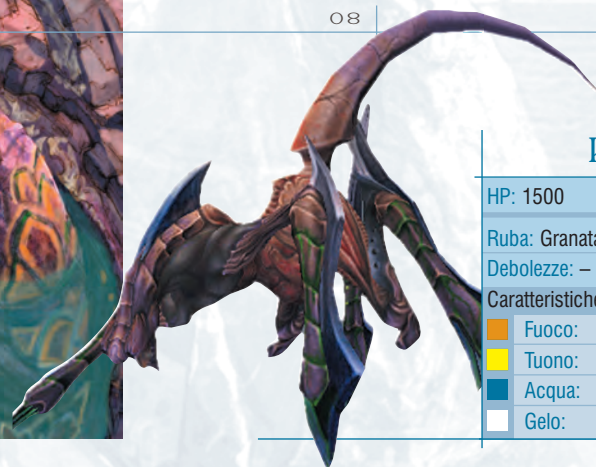
AFFRONTARE LE FIAMME

Dopo la fuga di Tidus, l'eroe si ritrova in un Corridoio, in un ambiente umido e piuttosto freddo. L'ingresso è stato distrutto, per cui sarete costretti a procedere nella direzione opposta. Salite le scale ed entrate nella sala rotonda, al centro della quale si trova della legna umida: vi mancano però i due oggetti necessari per accenderla, per cui cominciate a guardarvi intorno. Un quadrato bianco sulla mappa indica un punto di salvataggio: attraverso la porta che si trova qui accanto entrate in una stanzetta. Date un'occhiata alla scrivania e troverete delle Pietre focaie (fig. 7), che nell'inventario verranno elencate come Rarità.

Tornate nella sala ed esaminate la porta che non è indicata come un'uscita sulla mappa (quadrato verde). Non potete aprirla, ma date un'occhiata a ciò che si trova sulla destra: fra i detriti noterete uno scrigno contenente un'Extrapozione (fig. 8). Ora, attraversate la porta che conduce a nord: subito oltre, sulla sinistra, c'è uno scrigno che contiene dell'Etere. In cima alle scale c'è un vaso: esaminatelo per trovare dei Fiori secchi (fig. 9). Prima di rivolgere la vostra attenzione al fuoco, superate la porta situata al livello superiore e raggiungete la fine della galleria, dove troverete uno scrigno con una Granpozione.

Potrebbe essere una buona idea salvare la partita prima di tornare vicino al fuoco. Premendo il tasto ⊗, Tidus userà le Pietre focaie per dare fuoco ai Fiori secchi: ora, dopo un breve periodo di riposo, l'eroe verrà attaccato da un mostro.

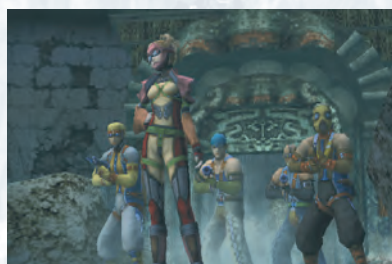
08

09

KLIK

HP: 1500	AP: 5
Ruba: Granata x1 / x2	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

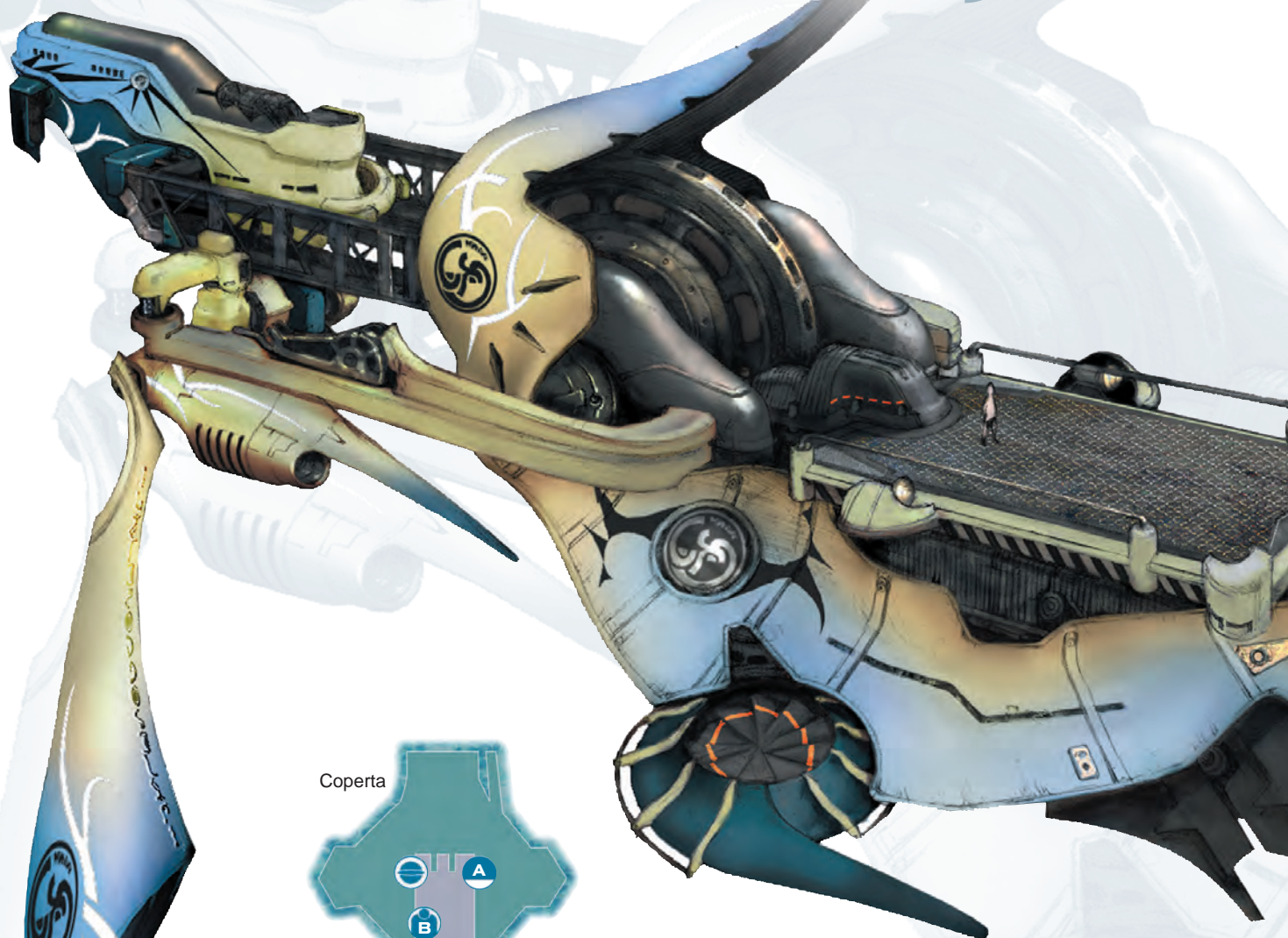
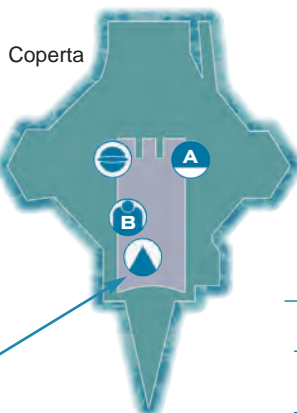
STRATEGIA

Continuate ad attaccare fino a quando Tidus non ha ridotto gli HP dell'avversario di 750 punti: normalmente ci vorranno cinque o sei attacchi. La battaglia viene quindi interrotta da un gruppo di persone dall'aspetto piuttosto insolito (fig. 10), una delle quali corre in aiuto di Tidus. Se osservate l'opzione Qualità, noterete che "????" (il nome della vostra nuova amica) dispone di due abilità speciali: Ruba e Usa. Durante il primo turno della battaglia dovrete usare la funzione Usa per lanciare una Granata, che avrà un effetto decisamente spettacolare (fig. 11). Soltanto da questo punto in poi la battaglia seguirà il suo corso normale: dal momento che dopo questa interruzione, gli HP di Klik torneranno al massimo, l'aiuto extra vi sarà utile.

Potrebbe essere una buona idea quella di usare una Pozione per curare Tidus, prima di riprendere l'attacco (fig. 12). Come principio di base, è meglio usare troppe Pozioni che usarne poche! Dopo che "????" ha lanciato entrambe le Granate, potete usare l'abilità Ruba per sottrarne altre al mostro. Noterete come gli attacchi normali della misteriosa straniera non siano particolarmente efficaci. Una volta sconfitto Klik, Tidus viene trasportato per l'ennesima volta in un altro luogo.

10

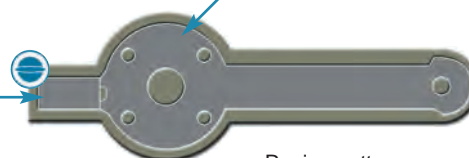
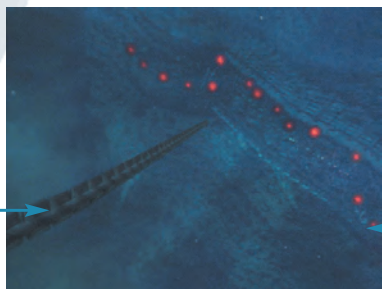
11

12

NAVE SALVAGE

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Piranha	50-150	1	Granata x1 / x2
• Thros	2200	8	Granata x1 / x3

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed I	1
B	Pozione	3-99

UN PIACERE ALBHED

Tidus si risveglia su una nave. A un'estremità del ponte di coperta potete trovare una Salvosfera. Per terra, vicino alla gru, troverete il Dizionario Albhed 1 (fig. 1): un volume davvero utile, se volete approfondire la conoscenza di questa strana lingua. Vedrete tre Albhed fermi in coperta: rivolgetevi a quello sulla sinistra per ottenere tre Pozioni (fig. 2), quindi parlate con la ragazza per sapere qualcosa dello Sviluppo dei personaggi. Parlando di nuovo con lei, salterete entrambi in acqua.

01 02

CONSIGLI

Lo Sviluppo può comparire inizialmente piuttosto complicato, ma in realtà è abbastanza semplice: non appena avrete ottenuto AP a sufficienza, potrete iniziare a sviluppare il vostro personaggio. Attenzione: programmate attentamente i vostri movimenti, gli AP investiti non si possono più riavere indietro.

Per cominciare, dovreste spostarvi di molto in avanti, attivando tutte le Somatosfere per migliorare le statistiche del vostro personaggio. Per raggiungere questo obiettivo vi serviranno le apposite sfere. La compagna di Tidus è già vicina a una Somatosfera HP, ma ancora non ha l'Energosfera necessaria per attivarla.

Pian piano riuscirete ad apprendere la lingua degli Albhed: esiste un Dizionario Albhed per ogni lettera dell'alfabeto, il che significa che in totale ce ne sono 26. Ogni lettera che "conoscete" viene tradotta automaticamente nei sottotitoli e diventa di colore rosa. Se avete usato la Diziosfera Albhed nelle Rovine sommerse per caricare dei Dizionari addizionali, a questo punto potrete già capire qualcosa. Qualsiasi Dizionario già caricato non farà nuovamente la sua comparsa nel corso del gioco.

IMMERGERSI

Potete immergervi lungo la catena dell'ancora, tenendo premuto il tasto ◎. Il vostro obiettivo è indicato sulla mappa da un triangolo rosso: molto presto giungerete più in profondità (fig. 3). Grazie al suo allenamento nel blitzball, Tidus è in grado di trattenere il respiro per tutto il tempo necessario. Se decidete di ignorare l'obiettivo e di tornare in superficie, potrete risalire sulla nave premendo il tasto ⊡. Una volta sul ponte, potete raccogliere tre altre Pozioni dall'Albhed sulla sinistra: parlate con la ragazza per tuffarvi di nuovo in acqua. Potete ripetere questo procedimento fino a raccogliere 99 Pozioni.

Un paio di Piranha potrebbero incrociare il vostro percorso mentre vi dirigete verso le Rovine sottacqua (fig. 4). Questi avversari sono piuttosto semplici da sconfiggere e "????" può anche rubare loro delle Granate. Presto dovrete affrontare un boss piuttosto pericoloso, per cui cercate di accumulare almeno cinque Granate nel vostro inventario. Una volta penetrati nelle Rovine sottacqua, potete recuperare gli HP persi presso il punto di salvataggio (fig. 5).

03 04 05

CONSIGLI

Molto probabilmente avete già realizzato un Ultracidio per eliminare un paio di nemici: in questo caso, le vostre vittorie saranno state premiate con degli AP aggiuntivi e con nuovi oggetti, magari anche rari. Per ottenere un Ultracidio, dovete riuscire infliggere molti danni al vostro avversario con il colpo di grazia. Consultate a tale riguardo il capitolo "Mostri", per trovare i dati relativi a ogni nemico.

Tenete d'occhio la finestra di Turnazione, in alto a destra, quando passate da Attacca e Oggetti ad altre azioni. L'uso di un oggetto richiede meno tempo di un normale attacco e, per questo motivo, potrebbe modificare l'ordine di combattimento.

Se premete il tasto Ⓐ durante la battaglia, il vostro eroe assumerà una posizione di difesa e passerà il turno: in questo modo dimezzerà tutti i danni dovuti ad attacchi fisici.

L'OPERA DEL DEMONIO

Nuotate fino al pannello di controllo e chiedete a Tidus di aprire il portale con il tasto ⊗ (fig. 6). Seguite la vostra compagna attraverso la sala fino all'estremità del corridoio (fig. 7), dove sarete attaccati da dei Piranha: dopo avere sconfitto questi nemici acquatici, attivate il macchinario sotto il soffitto prima di tornare nella sala. Meglio curare rapidamente i vostri personaggi... Il pericolo è in agguato!

06 07

THROS

HP: 2200	AP: 8
Ruba: Granata x1 / x3	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

08 09 10

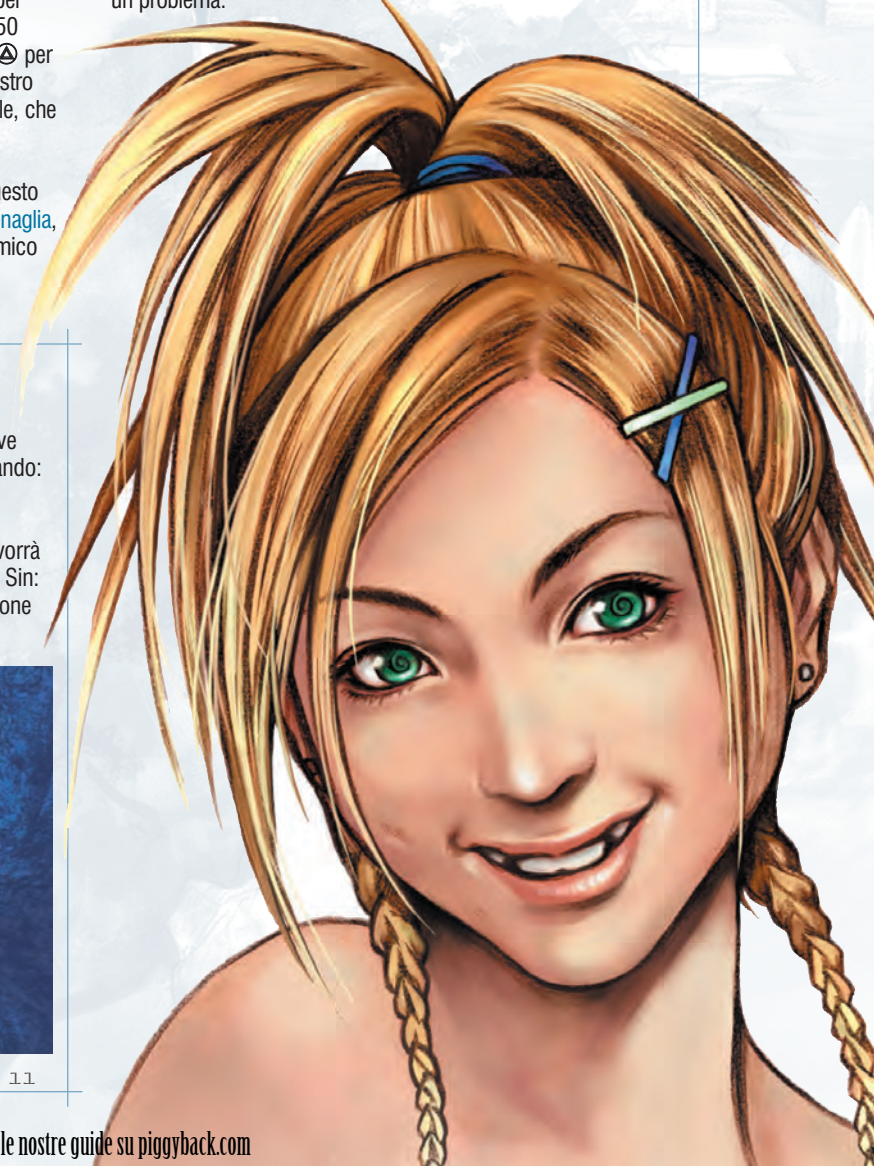
STRATEGIA

Lanciate Tidus all'attacco, mentre la vostra compagna lancia delle Granate (fig. 8): se doveste esaurirle, rubatene qualcuna. Dopo aver subito 350 punti danno, Thros scompare dietro una colonna: non potrete più attaccarlo da questa distanza, ma avrete a vostra disposizione uno speciale Extra. Potete selezionare Chivalà per facilitare la cura dei personaggi: i loro HP aumenteranno di 50 punti a testa. Comunque potreste preferire premere il tasto ⓐ per ridurre il danno causato dal prossimo attacco di Thros. Il vostro nemico, infatti, sta per tornare con un nuovo attacco speciale, che provocherà serie ferite (fig. 9).

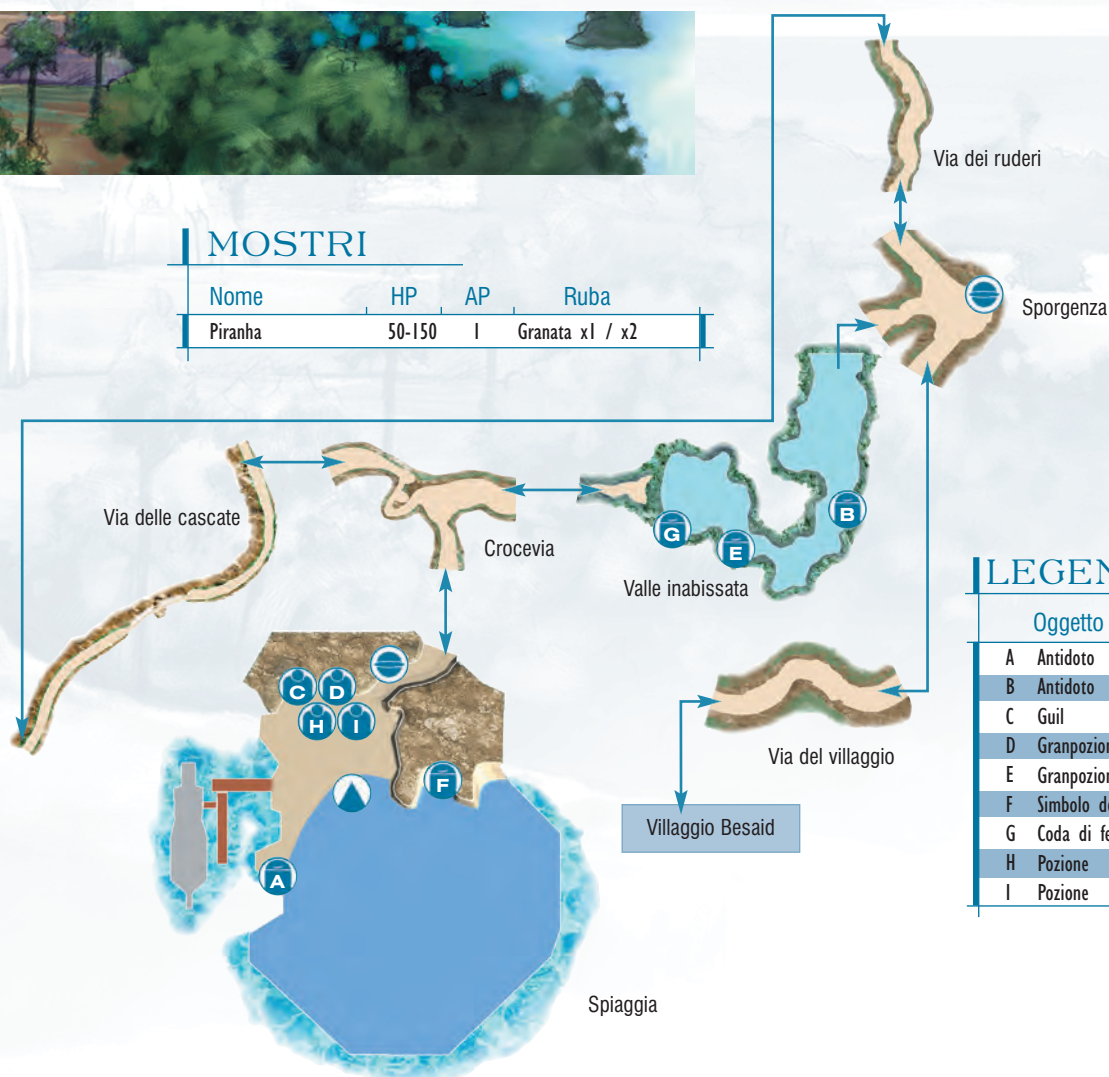
Dopo ulteriori 350 punti danno, Thros si ritira di nuovo: a questo punto il vostro personaggio dispone di un nuovo Extra, la Tenaglia, che vi consigliamo di provare immediatamente. Il vostro nemico sarà catturato da un movimento a tenaglia e non potrà più mettere a segno il suo devastante attacco (fig. 10). Continuate a incalzarlo, curandovi con delle Pozioni in caso di necessità. Se avete con voi una quantità di Granate sufficiente, vincere non sarà un problema.

IL RITORNO DI SIN

Il triangolo rosso sulla mappa indica un foro nella parete esterna: nuotateci attraverso e quindi immergetevi fino ad arrivare a destinazione (fig. 11). Scoprirete così un'Aeronave e, finalmente, il nome della ragazza che vi sta accompagnando: Rikku. Costei afferma che Sin ha distrutto la casa di Tidus, Zanarkand, 1000 anni fa: se volete proseguire nella conversazione, rivolgetevi a Rikku in modo diretto. Non ci vorrà molto, però, perché la scena sia bruscamente interrotta da Sin: Tidus viene spinto fuoribordo e subito dopo avrete l'occasione di salvare la partita.

11

ISOLA BESAID

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Piranha	50-150	1	Granata x1 / x2

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Antidoto	2
B	Antidoto	2
C	Guil	200
D	Granpozione	2
E	Granpozione	1
F	Simbolo della Luna	1
G	Coda di fenice	1
H	Pozione	3
I	Pozione	2

WAKKA E GLI AUROCHS

Tidus fa conoscenza con la squadra di blitzball dei Besaid Aurochs. Avvicinatevi di nuovo a Wakka, dopo il dialogo iniziale (fig. 1): da questo momento in poi, egli sarà un membro del vostro gruppo. Potete sfruttare questa occasione per salvare la partita e seguire il nuovo compagno, oppure, se preferite, potete prima raccogliere alcuni oggetti.

Rivolgetevi due volte ai due Aurochs (fig. 2): quattro dei cinque giocatori vi consegneranno degli oggetti; in dettaglio: due Pozioni, 200 Guil, due Granpozioni e altre tre Pozioni. Osservate lo scrigno a sud-ovest della spiaggia: contiene due Antidoti. A est, in una baia, si trova invece una cassa contenente il Simbolo della Luna (fig. 3), che però per il momento non saprete ancora come usare. Solo più avanti, unita con un'arma speciale fornita da Yuna, questa Rarità vi tornerà molto utile. Per saperne di più, consultate il capitolo "Segreti".

01

02

03

IN MARCIA VERSO IL VILLAGGIO

Incontrerete di nuovo Wakka al crocevia, da dove si dirigerà verso est. Potete benissimo decidere di seguirlo, dal momento che l'altro percorso, per il momento, è bloccato. Raggiungete la scogliera dove vi attende Wakka: egli spingerà Tidus in acqua (fig. 4). Sappiate che a questo punto i Piranha potranno attaccarvi in qualsiasi momento. Il vostro nuovo compagno usa un pallone per i suoi attacchi (fig. 5) e dispone già di un attacco speciale, Ambliopya, che può essere usato per accecare gli avversari. Se vi ritrovate a combattere con tre nemici, tenete sotto controllo la finestra di Turnazione e colpite l'avversario che sta per agire.

Anche se la freccia rossa è diretta a nord, per prima cosa dovrete nuotare verso est, seguendo un percorso ad arco. Potete usare il tasto ◎ per immergervi e recuperare i tre tesori sparsi sul fondale: gli scrigni si aprono con il tasto ⊗ , come al solito (fig. 6). I primi due scrigni, sulla destra, sono difficili da vedere, ma cercate di non dimenticare la Coda di fenice e la Granpozione. Per quanto riguarda lo scrigno con i due Antidoti, invece, non potrete non accorgervi della sua presenza (fig. 7).

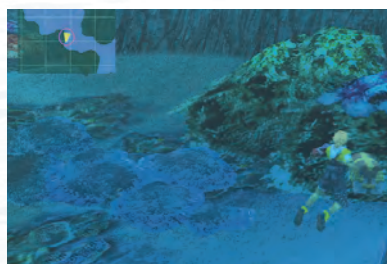
Quando arrivate alla fine della Valle inabissata, scambiate due parole con Wakka e poi procedete oltre, sulla via del villaggio. Avanzate lungo la via del villaggio (fig. 8): volendo, comunque, potete anche prendere la via dei ruderi per tornare alla spiaggia, anche se non ci sarebbe alcun motivo per farlo. Mentre vi avvicinate al villaggio incontrerete due Miliziani, Luzzu e Gatta. Poco dopo, Wakka chiederà a Tidus a proposito di una preghiera: la risposta che sceglierete non ha alcuna importanza.

04

05

06

07

08

BESAID

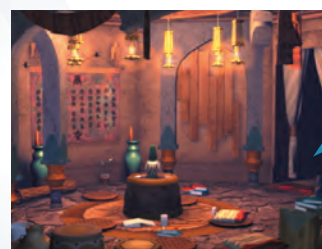
Diaconio

Diaconio

Tenda della milizia

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 2	1
B	Guil	400
C	Granpozione	1
D	Pozione	2
E	Coda di fenice	1

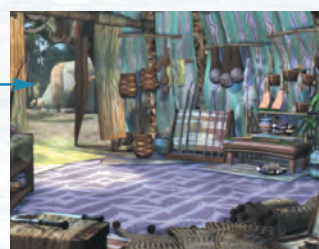
Casa

Casa

Casa

Villaggio Besaid

NEGOZIO

Ogetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50

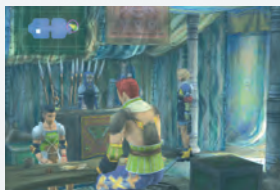
Negozio

BENVENUTI

Per il momento non potete allontanarvi dal villaggio, per cui tanto vale passare un po' di tempo guardandovi intorno. Cinque tende o capanne sono evidenziate sulla mappa di gioco, in forma di quadrati verdi. La vostra prossima destinazione, il Tempio di Besaid, si trova a nord. Nel negozio, nella prima capanna sulla sinistra (fig. 1), potete comprare alcuni oggetti: di fronte all'ingresso, per esempio, c'è uno scrigno contenente una Coda di fenice. Dietro il Negozio uno stretto sentiero conduce verso ovest (fig. 2): alla sua conclusione vi attendono tre scrigni, pronti a donare quanto contengono a un nuovo proprietario. Ci troverete 400 Guil, una Granpozione e due Pozioni.

01

02

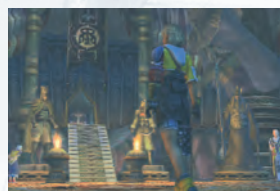
LA TENDA DELLA MILIZIA

Potete salvare la partita nella tenda che si trova accanto al sentiero della foresta, la Tenda della Milizia: qui ritroverete anche Luzzu e Gatta, i due Miliziani che vi parleranno della battaglia contro Sin, in corso da 800 anni. Il Miliziano sulla destra blocca la vostra visuale, impedendovi di notare il Dizionario Albhed 2 che si trova a terra, sulla destra della scrivania (fig. 3), mentre a sinistra si trova un monitor (fig. 4). Potete usare quest'ultimo per consultare le spiegazioni, come pure per rinfrescare la conoscenza sull'Uso del controller e sui Termini principali. Se, invece, volete saperne di più su Sin, Yevon e Zanarkand, perché non provate a chiederlo al vecchio nella piazza, all'esterno (fig. 5)?

03

04

05

UNA VISITA AL TEMPIO

Seguite il consiglio di Wakka e fate visita al tempio locale (fig. 6): se date un'occhiata alle statue nella Grande Sala, potete apprendere alcune notizie sugli invocatori e sugli Eoni. Ora tornate da Wakka (fig. 7), che vive nella capanna centrale, a est del villaggio: parlate con lui, quindi fate un pisolino, dopodiché potrete tornare al tempio. Se vi avvicinate a Wakka, Tidus entrerà automaticamente nel chiostro, in cerca dell'apprendista invocatore.

06

07

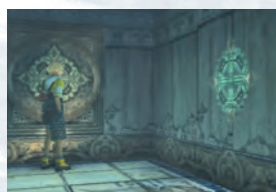
BESAID - TEMPIO

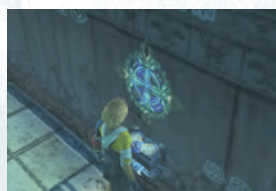
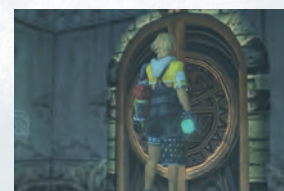
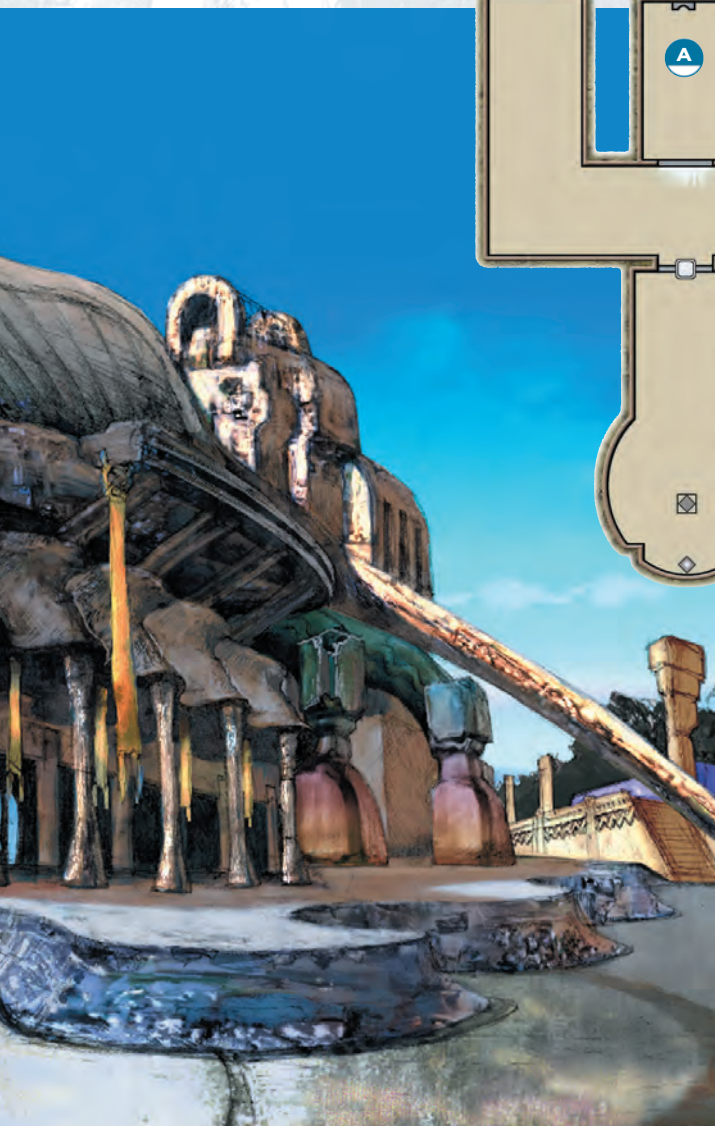
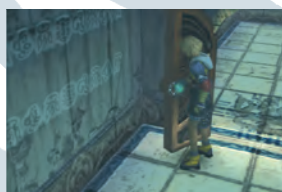
LEGENDA

	Oggetto
A	Sfera di Besaid
B	Sfera della distruzione
C	Sfera del sigillo
D	Asta Veggente

COME GIOCARE
PERSONAGGI
SOLUZIONE
OGGETTI
MOSTRI
BLITZBALL
SEGRETI

IL CHIOSTRO

Esaminate il simbolo sulla parete posteriore: ora compariranno alcuni nuovi simboli, sulla destra (fig. 1). Osservateli bene e scegliete di toccare il Sigillo, cosa che farà aprire la parete (fig. 2). Scendete le scale ed esaminate la parete (fig. 3): così capirete come funzionano le diverse sfere in un tempio. Prendete la Sfera del sigillo dal suo basamento e scendete le scale (fig. 4): esaminando la porta e posizionando la Sfera nel modo corretto, non avrete problemi ad aprirla. >>

01

02

03

04

>> Recuperate la Sfera del sigillo dalla metà destra della porta (fig. 5), procedete lungo il passaggio e girate l'angolo. Inserite la sfera nella cavità che vedrete al centro della parete di sinistra (fig. 6), che si aprirà: oltre la parete troverete la Sfera della distruzione, in un'altra cavità. Per il momento ignoratela e proseguite lungo il vostro cammino, fino a quando non vedrete un altare, sul lato sinistro: per aprire la camera che si trova oltre questo altare dovrete semplicemente toccare i simboli sulla parete opposta (fig. 7). Entrate nella camera e prendete la Sfera di Besaid dal muro (fig. 8): inseritela nell'altare. La parete retrostante scomparirà, permettendo a Tidus di spingere l'altare all'interno (fig. 9).

05

06

07

08

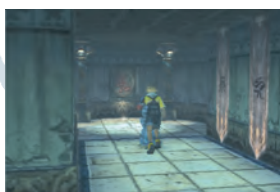
Ora avete la possibilità di risolvere l'enigma del chiostro, semplicemente spingendo l'altare: così facendo, però, dimentichereste un oggetto molto utile. Tornate alla cavità orientale e prendete la Sfera della distruzione (fig. 10): inseritela nella camera segreta di fronte all'altare, quella dalla quale avete prelevato la Sfera di Besaid (fig. 11). In questo modo si aprirà un'altra camera segreta, alla fine del passaggio principale (fig. 12), dove troverete uno scrigno contenente un'Asta Veggente, l'arma ideale per l'invocatrice Yuna. In ogni tempio esiste un oggetto nascosto: quando li avrete recuperati tutti e sei potrete aprire il percorso verso un nuovo Eone. Consultate il capitolo "Segreti" per maggiori informazioni su questo argomento.

09

10

11

12

Ora tornate all'altare: spingetelo in fondo alla sala, semplicemente andandoci contro (fig. 13). Non appena l'altare raggiunge il simbolo sul pavimento, sprofonda nel terreno (fig. 14): probabilmente avrete già notato il punto luminoso sulla parete (fig. 15). Toccatelo per far tornare l'altare nella posizione iniziale (questo vi tornerà utile qualora aveste per sbaglio spinto l'altare in un'errata posizione).

13

14

15

ISOLA BESAID

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Condor	95	2	Coda di fenice / Lacrimogeno
Dingo	125	2	Pozione / Melatonina
Budino d'acqua	315	8	Squame di pesce / Squame di drago
• ???	750	3	-
Garuda	1400	2	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Etere	1
B	Guil	400
C	Coda di fenice	1
D	Panacea	1
E	Vera da viante	1

CONSIGLI

Per adesso non potete sottrarre alcun oggetto ai mostri: queste informazioni si riveleranno utili solo se tornerete a Besaid in un secondo momento.

LA NUOVA INVOCATRICE

Seguite il resto del gruppo all'esterno della gran sala: giunti qui, Yuna evocherà il suo primo Eone: Valefor (fig. 1) (se volete, potete cambiare il nome della creatura). A questo punto potrete parlare con gli Aurochs a proposito del torneo che si avvicina, oppure andate a sinistra, oltre il fuoco, verso Yuna. Wakka vi chiederà se la ragazza vi affascina: potrete rispondere liberamente. Rivolgetevi di nuovo a lui e confermate di volere andare a dormire: nel sogno seguente, Tidus deve recarsi a sinistra, verso Yuna, perché l'avventura possa proseguire (fig. 2).

01

02

I PREPARATIVI FINALI

Tidus si sveglia nella Tenda della Milizia: di fronte alla tenda, Wakka gli consegna una spada, Fraternity (fig. 3), che rende disponibile la funzione Equip. nel menu principale. Osservate bene la vostra nuova spada, che dispone dell'abilità delle armi ATT fisico +5% e che ha tre campi abilità gratuiti. Date a Yuna l'Asta Veggente che avete trovato nel tempio: questa arma dispone dell'utile abilità Spot, che vi permette di ottenere informazioni sui vostri avversari durante le battaglie. Nell'inventario troverete anche una Mappa: insieme a Yuna e Lulu, Wakka e Tidus procedono in direzione della spiaggia.

03

A CACCIA...

Anche se ora potete raggiungere direttamente la spiaggia, è una buona idea tornare prima al villaggio. Parlando con la commessa del Negozio (fig. 4), apprenderete che il suo cane, di recente, ha dissotterrato qualcosa: troverete questo cane nella capanna a nord-est (fig. 5). Esaminando l'animale, noterete che ha in bocca qualcosa di masticato, qualcosa che permetterà automaticamente a Valefor di imparare la Turbotecnica Scudo raggiante. Tornando invece in un secondo momento, troverete il cane insieme alla sua proprietaria o nel Negozio, o all'estremità settentrionale della piazza del villaggio. In questo caso dovrete semplicemente rivolgervi alla donna per apprendere la nuova tecnica o potete chiedere dei Grandi invocatori anche all'uomo anziano in piazza.

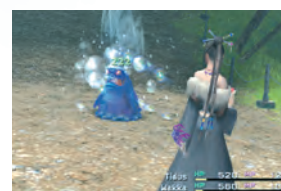
04

05

COMBATTIMENTO PER ESPERTI

Lungo la strada verso la spiaggia, avrete la possibilità di conoscere più a fondo i meccanismi che gestiscono i combattimenti. Il vostro primo confronto sarà con un Dingo (fig. 6). Tocca a Tidus impegnarsi e le opzioni a disposizione sono limitate: in effetti, potete scegliere solo Attacca. Poco dopo verrete attaccati da un Condor: ricordate quanto detto da Wakka, meglio lasciare a lui gli avversari volanti.

In alto, sul fianco della collina, dovrete poi scontrarvi con un Budino d'acqua: per cominciare potete attaccare normalmente, ma i vostri colpi non sortiscono praticamente nessun effetto. Fortunatamente, Lulu corre in vostro aiuto: grazie alla sua Magia Nera, è in grado di fronteggiare anche creature immuni ai danni fisici, infliggendo loro una dura lezione. Delle apposite istruzioni vi spiegano tutto quello che dovete sapere sugli opposti elementi: il contrario dell'Acqua è il Tuono, mentre il Fuoco è efficace contro il Ghiaccio e viceversa. A questo punto sapete che cosa fare: usate la magia Thunder contro il Budino d'acqua. Gli effetti di Fire e Blizzard sono dimezzati, mentre usando Idro finirete persino per aiutare il mostro (fig. 7)!

06

07

L'ULTIMA FERMATA

Il gruppo si concede una piccola pausa al punto di salvataggio che si trova sulla collina (fig. 8). Non importa che decidiate di ignorare o meno Wakka, unitevi alla sua preghiera e state a guardare... La cosa importante è che salviate la partita, prima di seguire la freccia rossa in direzione della spiaggia. Sulla via dei ruderi potete vedere una colonna sulla sinistra, con un sigillo blu e un'iscrizione in Albhed. Poco più avanti cadrete vittime di un'imboscata.

08

KIMAHRI

HP: 750	AP: 3
Ruba: -	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Tidus deve affrontare da solo questo boss. Anche se il suo avversario è uno dei Guardiani di Yuna, sappiate che non esiterà a ucciderlo. In realtà, però, non correrete grossi pericoli, dal momento che affronterete lo scontro in condizioni perfette: non preoccupatevi di quello che fa il vostro nemico, limitatevi a ripetere alcuni attacchi normali, un turno dopo l'altro (fig. 9), probabilmente basteranno cinque o sei colpi. Gli HP e gli MP di Tidus saranno quindi riportati al massimo e voi potrete accogliere un nuovo arrivato nel vostro gruppo: Kimahri, infatti, sta per unirsi a voi.

09

CONSIGLI

Osservate la mappa di gioco: vedrete dei riquadri bianchi, a sinistra e a destra. Potrete anche notare uno scrigno del tesoro, nelle rovine sopra il sentiero (fig. 10). Per il momento, comunque, non preoccupatevene: potrete impossessarvene soltanto più avanti. Lo stesso discorso vale per il riquadro bianco che supererete lungo la via delle cascate, nella prossima sezione.

Dopo la battaglia contro Kimahri, scoprirete che il Negozio del villaggio Besaid ha della mercanzia nuova. Oltre ai tre oggetti (vedete a pagina 55), nel negozio ora troverete armi con le caratteristiche ATT fisico +3 o ATT magico +3, come pure una Protezione con HP +5%. Questi oggetti hanno un prezzo ragionevole, ma per il momento vi conviene risparmiare il vostro denaro, dal momento che potrete ottenere degli equipaggiamenti di pari livello trionfando in battaglia.

10

COMBATTIMENTO PER ESPERTI - PARTE 2

Il prossimo avversario che troverete ad attendervi lungo il cammino verso la spiaggia è un gigantesco mostro, noto come Garuda (fig. 11). Per avere la meglio su questa enorme creatura saranno necessarie delle misure straordinarie: non c'è dubbio, è un lavoro per un invocatore. Usate il tasto L1 per selezionare Yuna, quindi scegliete l'opzione Invoca (l'unica disponibile, per ora). Ricordatevi che il cambio del personaggio attivo non è considerato una mossa ai fini del gioco: nel corso della vostra avventura potrete cambiare personaggio tutte le volte che vorrete.

Oltre al classico Attacca, combattendo con Valefor avrete anche la possibilità di utilizzare l'Alata sonica, un attacco speciale che ritarda l'azione dell'avversario oltre a causare danni fisici. Inoltre, Valefor dispone delle quattro magie elementali standard, magie che infliggeranno gravi danni durante questo particolare confronto (fig. 12). Premendo il tasto direzionale ➔ potrete anche visualizzare tre opzioni aggiuntive: Protegge e Assimila hanno una funzione difensiva e di ricarica della barra Turbo dell'Eone, mentre Rientra vi permette di richiamare la creatura per proseguire la battaglia con i personaggi normali. Purtroppo quest'ultima caratteristica non ha alcun valore nella battaglia che vi attende! Se riuscirete a utilizzare le Turbotecniche durante lo scontro, sarete testimoni di un attacco particolarmente devastante.

Non appena avete sconfitto Garuda, la funzione Formazione diventa accessibile nel menu principale: utilizzandola potrete decidere quale dei tre personaggi dovrà affrontare per primo lo scontro. Ricordate sempre che è il livello di Rapidità a determinare la sequenza delle azioni in battaglia. Se la vostra vittoria vi ha fruttato armi o equipaggiamenti, questo è il momento giusto per utilizzarli.

11

12

BESAID - NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada potens	150	ATT fisico +3%
Asta doctus	150	ATT magico +3%
Palla potens	150	ATT fisico +3%
Mogumago	150	ATT magico +3%
Scudo da viante	150	HP +5%
Vera da viante	150	HP +5%
Fascia da viante	150	HP +5%
Anello da viante	150	HP +5%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50

CONSIGLI

Se non volete perdere tempo, aprite il menu principale subito dopo il primo combattimento con Valefor, per poi aprire il sotto-menu Configura: qui potrete impostare le animazioni degli Eoni su Veloce, cosa che renderà notevolmente più veloce l'entrata in battaglia di queste potenti creature. E non preoccupatevi, non perderete nulla: la sequenza di animazione completa verrà comunque mostrata la prima volta che evocherete un nuovo Eone.

Ora dovrete combattere con un altro Garuda. Per prima cosa dovrete selezionare la tecnica Ambliopya di Wakka, accecando così il vostro avversario per tre turni e impedendogli di colpirvi con facilità. Le nuvole oscure intorno alla testa del mostro indicano che gli status alterati sono entrati in azione (fig. 13). Se siete in possesso di un'arma dotata della funzione Spot, le informazioni compariranno nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Quando avrete sconfitto il mostro volante, dovrete prepararvi per lo scontro contro tre diversi avversari: un Condor, un Dingo e un Budino d'acqua (fig. 14). Usate i personaggi adatti per attaccare e ricordate che soltanto coloro che hanno preso attivamente parte alla battaglia, per almeno un turno, saranno premiati con gli AP. In questo contesto, con il termine "attivamente" si intendono anche le mosse di difesa con il tasto Ⓐ. Usando il tasto L1 per cambiare personaggio alla prima occasione, egli non sarà considerato attivo, anche se dovesse avere subito un colpo all'inizio dello scontro.

13

14

UNA DEVIAZIONE ACQUATICA

Non appena arrivate al crocevia, girate in direzione sud, verso la spiaggia, quindi procedete verso la nave a ovest, restando per ora sulla terraferma. Lasciate che gli altri personaggi vi precedano a bordo, quindi parlate con le persone sul pontile (fig. 15). Il sacerdote vi consegnerà una Vera da viante, che fornirà a Yuna un bonus del 10% agli HP: riceverete inoltre dell'Etere, 400 Guil, una Coda di fenice e una Panacea. Dovrete rivolgervi alla donna di fronte a sinistra (fig. 16) e al bambino a sinistra, sull'asse, per due volte, prima di ottenere i loro oggetti.

Salite a bordo della nave per lasciare Besaid. Se decidete invece di tornare verso il villaggio di Besaid per la via delle cascate, sappiate che verrete rallentati da scontri casuali con i mostri che vi sono ormai familiari. Anche se i vostri compagni sono in realtà già saliti sulla nave, li avrete comunque al vostro fianco in battaglia. Dal momento che vincendo questi combattimenti non otterrete quantitativi apprezzabili di AP, questa tattica non è particolarmente indicata per progredire nel gioco.

15

16

NAVE LIKI

Cabina

Passaggio

Timoniera

Coperta

Sala motori

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Trito di scaglia	100	2	-
• Sin	2000	12	-
• Scaglia ekyu	2000	10	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 3	1
B	Pozione	0-20
C	Panacea	1

LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA

Il vostro nuovo personaggio, Kimahri, è ora selezionabile tramite il menu. Se volete ridurre al minimo la durata della traversata, andate da Yuna, parlate con Wakka e poi tornate da Yuna. Al contrario, qualora aveste qualcosa di particolare da fare a bordo della nave Liki, vi conviene ignorare Yuna. Salvate la partita sottocoperta e recuperate un paio di Pozioni.

Accanto alla porta che conduce sul ponte si trovano delle scale: discendetele per arrivare all'interno del vascello, dove incontrerete O'aka XXIII. Parlando di nuovo con il mercante riceverete l'offerta di investire nei suoi affari... Per il momento non potrete acquistare nulla, ma dategli almeno 1 Guil. La porta sulla sinistra conduce alla Cabina, dove troverete una Panacea nascosta in uno scrigno sul lato sinistro. La valigia sulla destra è piuttosto insolita: usate il tasto ⊗ per darle un calcio (fig. 1): ogni calcio sarà ricompensato con una Pozione, fino ad arrivare a 20. Una volta arrivati a 20 Pozioni, però, potrete tirare tutti i calci che vorrete senza ottenerne altre.

Una volta tornati nel Passaggio, non salite subito sulle scale in primo piano, ma andate invece nella parte in basso a destra dello schermo, dove si trova la porta che conduce alla Sala motori. Qui potrete ammirare i Chocobo intenti al lavoro, oltre a trovare il Dizionario Albhed 3, in primo piano sulla destra (fig. 2). Preso tutto? Allora salite in coperta e avvicinatevi a Yuna, prima di parlare con Wakka e quindi nuovamente con Yuna (fig. 3). Otterrete alcune informazioni relative al Grand'invocatore Braska e a Jecht. Subito dopo, Sin lancerà un nuovo attacco.

01

02

03

O'AKA XXIII

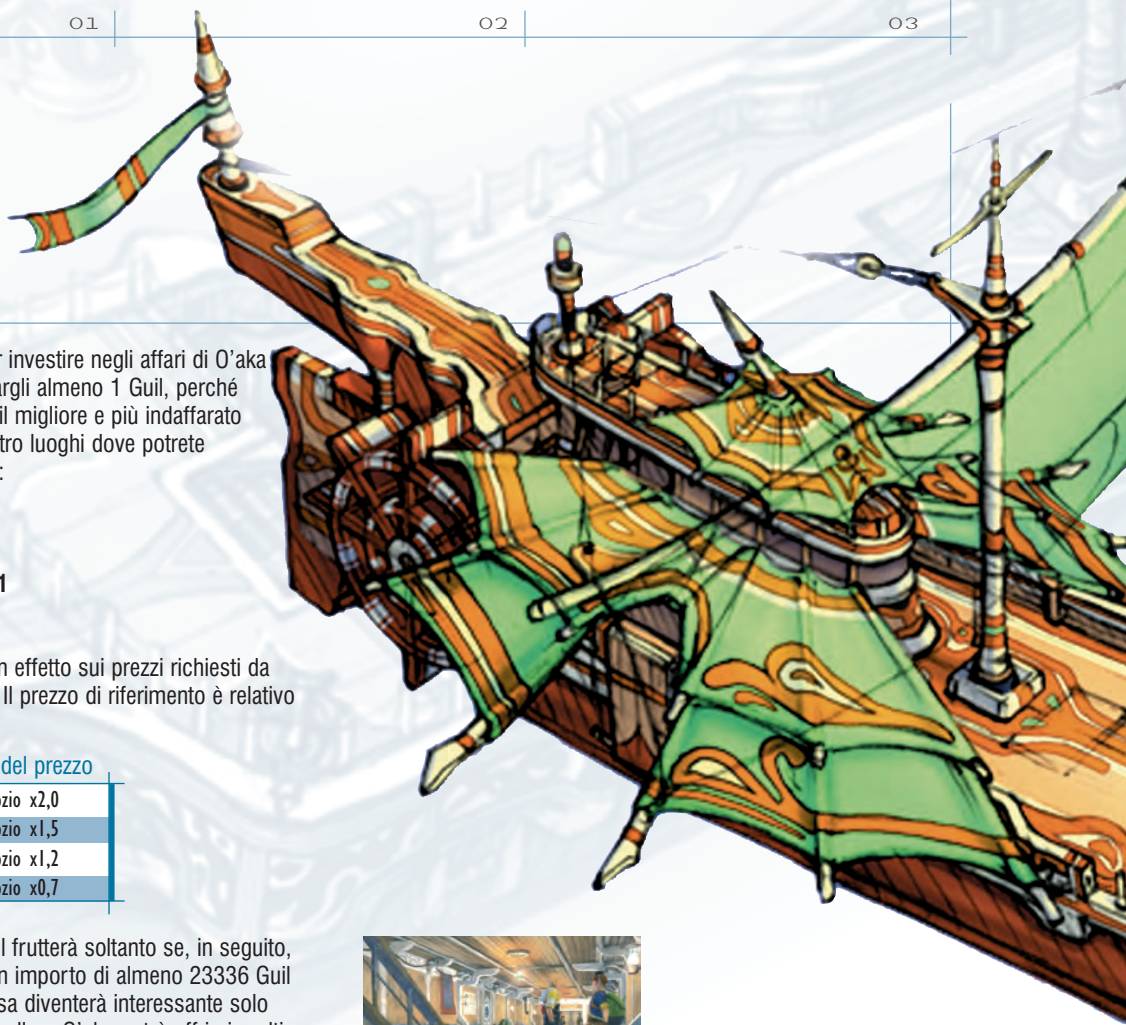
Avrete quattro opportunità per investire negli affari di O'aka XXIII (fig. 4). Ricordatevi di dargli almeno 1 Guil, perché O'aka è destinato a diventare il migliore e più indaffarato mercante di tutta Spira. I quattro luoghi dove potrete consegnargli del denaro sono:

1.) Nave Liki
2.) Nave Winno
3.) Porto Luka - banchina n°1
4.) Via Mihen

La cifra totale investita avrà un effetto sui prezzi richiesti da O'aka nella via micorocciosa. Il prezzo di riferimento è relativo al normale negozio locale.

Investimento	Livello del prezzo
0-100 Guil	Negozio x2,0
101-1000 Guil	Negozio x1,5
1001-10000 Guil	Negozio x1,2
10001 Guil e oltre	Negozio x0,7

Un investimento di 10001 Guil frutterà soltanto se, in seguito, comprerete della merce per un importo di almeno 23336 Guil sulla via micorocciosa. La cosa diventerà interessante solo quando avrete molti soldi: per allora O'aka potrà offrirvi molti oggetti utili (vedete a tale proposito a pagina 82), ma rimane ancora da vedere se vale veramente la pena di risparmiare così tanto denaro. La decisione spetterà comunque a voi: gli donerete più di 10001 Guil?

04

SIN

HP: 2000	AP: 10
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

SCAGLIA EKYU

HP: 2000	AP: 12
Ruba: –	
Debolezze: Blind	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

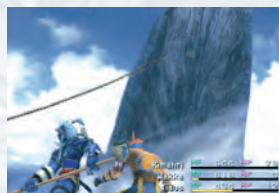
Dovrete affrontare tre Triti di scaglia, vicino alla zattera di Sin (fig. 5). Quando ve ne sarete liberati, ne arriveranno altri tre: per questo motivo sarà meglio eliminarne due, lasciando il terzo a presidiare la zona. Potrebbe crearvi dei fastidi, ma sicuramente in misura minore del trio completo! La battaglia inizia sempre con Tidus, Yuna e Kimahri: come prima mossa, sostituite Yuna con Wakka.

05

Non appena è rimasto un solo Trito di scaglia attivo, usate la lunga gittata del pallone di Wakka e delle magie di Lulu per attaccare Sin (fig. 6). Se è il turno di Sin, sicuramente punterà alla nave: non c'è bisogno di preoccuparsi, però, perché quest'azione non è assolutamente pericolosa. Usate Yuna per curare i guerrieri feriti, oppure per far entrare in azione Valefor (che ha effetto contro Sin anche con i suoi attacchi normali, fig. 7). Se ne avete la possibilità, usate le Turbotecniche.

06

07

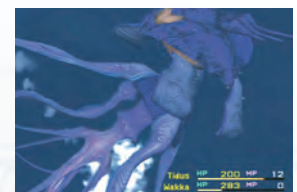
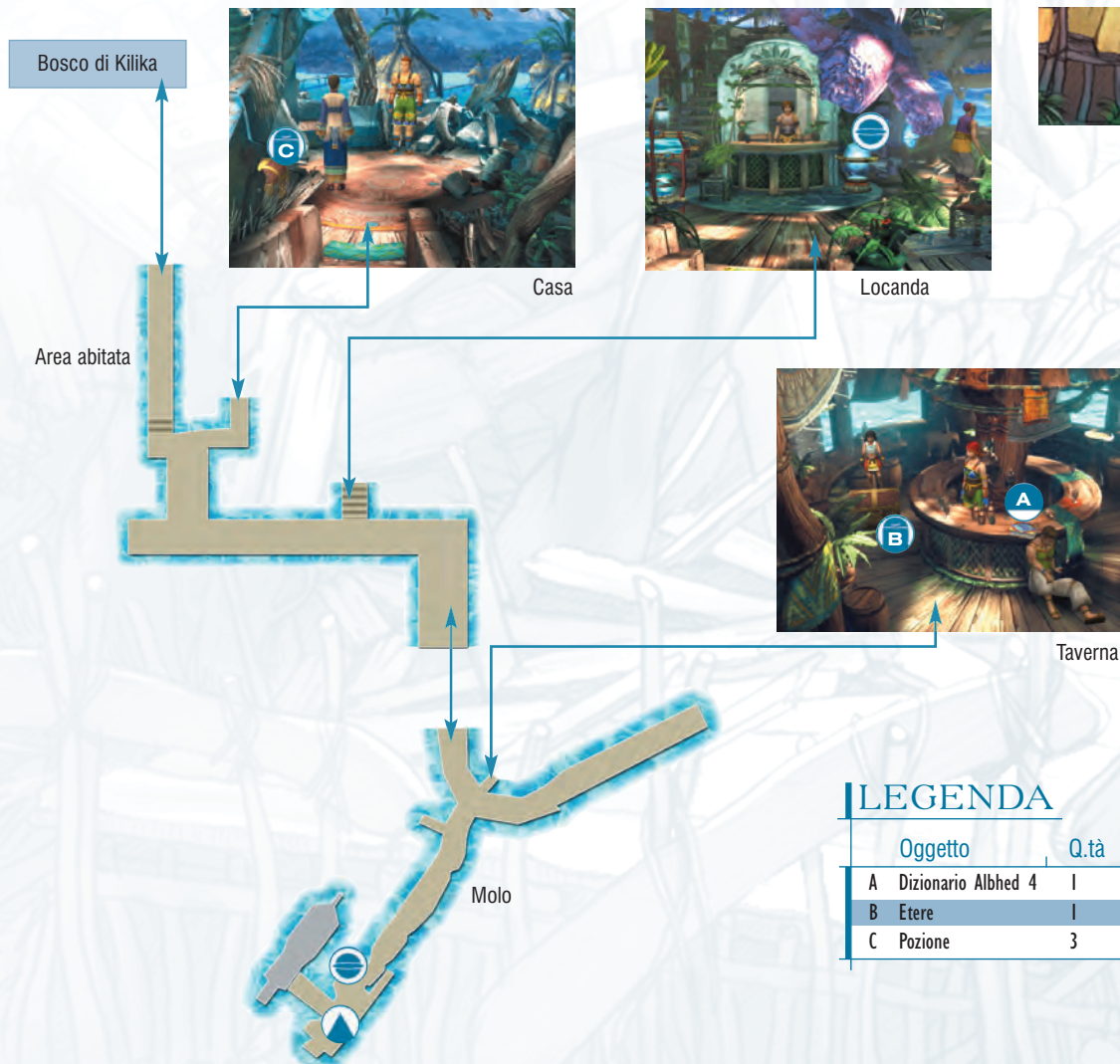
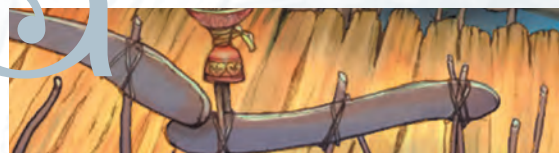
Quando avete sconfitto Sin, Tidus cade fuoribordo. Wakka si getta dietro di lui e i due vengono assaliti da una Scaglia.

STRATEGIA

Questo compagno di Sin è accompagnato anche da dei Triti di scaglia (fig. 8): al contrario delle precedenti battaglie, però, questa volta vi converrà concentrarvi sul mostro principale. I piccoli e fastidiosi Triti di scaglia vi creeranno qualche problema, ma dovrete accettare questo fatto. Anche se un attacco sarebbe sufficiente per liberarvi di uno dei quattro avversari minori, il mostro verrebbe sostituito da due nuovi colleghi in ogni turno della battaglia nel quale la Scaglia ekyu decidesse di usare l'abilità Tocco drain. Molto presto, comunque, vi accorgerete che i Triti di scaglia non sono altro che un diversivo, rispetto a quello che vi aspetta.

La Scaglia ekyu utilizza sempre lo stesso schema, quando attacca: usa per due volte la tecnica Tocco drain per attaccare un personaggio, quindi lancia un attacco singolo su entrambi i personaggi usando Avvitamento (fig. 9). Dal canto vostro, potrete contare sulla Tecnica Ambliopya di Wakka per annullare gli effetti del Tocco drain: Avvitamento arriverà però a bersaglio e, dal momento che l'effetto Blind dura solo per tre turni, si renderà necessario un nuovo trattamento.

08

09

La cosa migliore da fare è usare la seguente strategia: quando arriva il turno di Tidus, selezionate per cinque (!) volte Incentivo, quindi usate il comando Attacca (fig. 10). Poi ordinate a Wakka di lanciare l'attacco Ambliopya, seguito da due attacchi normali, e ricominciate dall'inizio. Nella migliore delle ipotesi, riuscirete a finire la battaglia con più di 200 HP a testa, senza dovere curare i vostri personaggi neppure una volta. Ricordate comunque che è sempre meglio usare una Pozione di troppo, che non usarne una necessaria.

10

KILIKA

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 4	1
B	Etere	1
C	Pozione	3

PORTO

Purtroppo la vostra eroica battaglia contro Sin si rivela inutile: per questo motivo le vostre opzioni a Kilika sono molto limitate, fino a quando Yuna non finisce di inviare le anime nell'Oltremondo (fig. 1). Prima di fare qualsiasi altra cosa, andate in direzione nord-ovest, verso l'Area abitata, dove passerete automaticamente la notte. La vostra avventura proseguirà nella Locanda, dove potrete anche salvare la partita.

Uscite dall'edificio, andate verso sinistra e poi svoltate verso nord, in direzione del Bosco di Kilika (fig. 2). Potrete osservare il crollo di una piattaforma: se Tidus si avvicinerà, salverà una ragazzina. Il suo coraggio sarà ricompensato: aprendo lo scrigno nella Taverna, nel quartiere orientale dell'insediamento, troverete dell'Etere (fig. 3). Al centro vedrete anche il Dizionario Albhed 4, di fronte al bancone. La fortuna è ancora dalla vostra parte: potrete anche rubare tre Pozioni da una cassa nella Casa... proprio sotto gli occhi del proprietario!

01

02

03

IL NEGOZIO DI KILIKA

Ora potete fare visita al negozio a sud della Taverna, un locale piuttosto spartano (fig. 4). Anche se la donna vicino allo scrigno vende armi ed equipaggiamenti, non ha alcun oggetto nell'inventario. Sappiate comunque che presto riceverete gratuitamente un Ricerkatore per Wakka, mentre Kimahri può già contare su uno Stinger. Dopo essere stati al Negozio, andate da Wakka, che si trova sul molo a nord-est: deciderete così di visitare il tempio insieme. Il vostro percorso vi porterà a nord, attraverso l'Area abitata.

04

Armi	Guil	Abilità
Onniveggente	250	Spot
Asta Veggente	250	Spot
Ricerkatore	250	Spot
Ricerkyactus	250	Spot
Stinger	375	Perforazione + Spot
Scudo da viante	150	HP +5%
Vera da viante	150	HP +5%
Fascia da viante	150	HP +5%
Anello da viante	150	HP +5%
Mitena da viante	150	HP +5%

BOSCO DI KILIKA

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Antidoto	4
B	Elisir	1
C	Granpozione	1
D	Fortunosfera	1
E	Magicosfera	2
F	Scudo Focum	1
G	Coda di fenice	3
H	Panacea	1
I	Ricerkatore	1

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Ape killer	110	9	Antidoto / Zanna velenosa
Deinonychus	140	9	Ago dorato / Granata fossile
Elemento giallo	300	9	Razzo elettrico / Razzo fulminante
Balsamiko	780	20	Antidoto / Panacea
• Scaglia guno	3000	53	-
• Ochu smarrito	4649	40	Pozione

ESPLORARE LA FORESTA

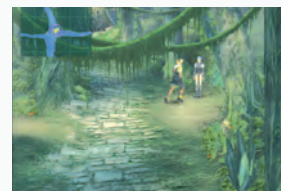
Avanzate di alcuni passi per ottenere un po' di esperienza in battaglia (fig. 1). Usando la qualità Drakoken, Kimahri apprenderà l'attacco Cerbottana da un mostro noto come Ragora. Da questo momento in poi, disporrà anche di questa Turbotecnica. Potrete inoltre usare la Magia Bianca Scan (oppure consultare il capitolo "Mostri") per capire quali altri avversari gli "insegneranno" in futuro altre abilità. Anche nel corso della soluzione troverete ulteriori informazioni a riguardo, ovviamente.

A nord del crocevia potete vedere uno dei simboli blu degli Albhed. Anche se avete imparato a conoscere tutte le lettere, questa iscrizione resta comunque misteriosa, perché per decifrarla dovrete prima unirla a un'altra iscrizione simile, che troverete più avanti, in un luogo decisamente diverso. Gatta e Luzzu si trovano a pochi metri di distanza, pronti ad avvisarvi relativamente all'Ochu smarrito che si può vedere sullo sfondo (fig. 2). Potete affrontare subito lo scontro, allenarvi un po' di più o evitarlo del tutto: sta solo a voi decidere. Prima, però, vi consigliamo di parlare una seconda volta con Luzzu, per ottenere quattro Antidoti.

01

02

La cosa migliore da fare è arretrare leggermente e prendere le due Magicosfere: cercate anche di ricordare di prendere l'arma Ricerkatore per Wakka (fig. 3), che dispone delle abilità Spot e Gelattacco. Equipaggiatela subito!

Gruppi di Deinonychus, Elementi gialli e Api killer rendono la foresta piuttosto inospitale (fig. 4). I Deinonychus sono in grado di tramutare i loro avversari in pietra, ma Yuna può curare questo effetto grazie alla sua Magia Bianca Esna. Il mostro è molto agile, per cui non vi sarà facile colpirlo: come per le Api killer, però, questa creatura non rappresenta un serio problema per Wakka. Inoltre, anche Blizzard di Lulu è perfetto contro le Api killer, mentre la magia Idro è l'ideale per liberarsi di un Elemento giallo.

Cercate anche di sfruttare il Turbo di Valefor e ricordate di selezionare Rientra prima che l'Eone resti senza HP. Nel caso succeda, lo potrete curare a un punto di salvataggio.

Tre persone vi attendono al crocevia a ovest dell'Ochu smarrito: due di loro si allontaneranno se vi avvicinerete e attenderete alcuni istanti, mentre la terza si sposterà di lato. Parlando diverse volte con costui (fig. 5) sarete ricompensati con una Panacea. Se avete bisogno di una Granpozione, potete ripetere questo giochetto al crocevia a nord dell'Ochu smarrito (fig. 6). Ricordatevi di aprire lo scrigno nelle vicinanze, che contiene una Fortunosfera.

03

04

05

06

CONSIGLI

Se gli HP di un Eone scendono a 0, non è più possibile evocarlo senza averlo prima curato alla prossima Salvosfera.

La barra Turbo di un Eone si riempie proporzionalmente agli attacchi e ai danni.

Se un Eone viene messo al tappeto, la sua barra Turbo scende a zero.

Gli Eoni sono immuni agli status alterati, come Blind, Veleno e Sonno.

SCEGLIERE IL VOSTRO NEMICO

Dovreste salvare la partita prima di affrontare l'Ochu smarrito: troverete un punto di salvataggio sulla via santa, a nord (fig. 7). Anche se il gruppo sembra dividersi qui, Tidus non dovrà tornare a sud da solo! Avvicinatevi al luogo dello scontro da ovest e otterrete tre Code di fenice dal Miliziano. Avanzando da sud, invece, non avrete altro che una chiacchierata extra con Luzzu, mentre da nord e da est non accadrà assolutamente nulla. Ricordate: potete anche evitare completamente il combattimento con l'Ochu smarrito, procedendo direttamente verso nord fino a incontrare la Scaglia guno.

07

OCHU SMARRITO

HP: 4649	AP: 40
Ruba: Pozione	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Ricordate che questo non è un normale combattimento contro un boss: se le cose si metteranno male, potrete fuggire. Un consiglio importante: l'Ochu smarrito è vulnerabile al Fuoco e questo vale tanto per le magie di Lulu (fig. 8), quanto per le armi dotate di questa caratteristica. Se Tidus ha già imparato Haste, dovrebbe usarlo per rendere Lulu più veloce. Wakka, invece, può usare la tecnica Silenziatore per impedire che l'avversario lanci degli incantesimi. I personaggi avvelenati possono essere curati grazie all'Esna di Yuna o a un Antidoto.

Quando avrete inflitto 2500 punti di danno all'Ochu, esso si curerà con un bel sonnellino (fig. 9): questo significa che recupererà i suoi HP a ogni turno di battaglia. Se volete dargli sui nervi, svegliatelo con un attacco fisico: la sua reazione sarà un Terremoto. Potete comunque aggirare il problema evocando Valefor (fig. 10): invocate l'Eone, attaccate normalmente e quindi continuate a usare Fire o Alata sonica. Ricordate però che le Turbotecniche infliggono danni ancora maggiori!

08

09

10

Quando siete riusciti a sconfiggere l'Ochu smarrito, siete pronti per ricevere due ricompense: parlate con Luzzu e otterrete un Elisir, mentre il Miliziano al crocevia ovest darà a Tidus uno Scudo Focum. Se non lo avete ancora fatto in precedenza, ora recatevi al tempio: in cima alle scale verrete affrontati da una Scaglia e non avrete modo di sottrarvi allo scontro.

TENTACOLO DI GUNO

HP: 450	AP: 5
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	Metà danno
Acqua:	Assorbimento
Gelo:	Metà danno

STRATEGIA

Prima di occuparvi del mostro vero e proprio, dovete liberarvi dei suoi due Tentacoli (fig. 11), che altrimenti bloccheranno tutte le magie dirette contro la Scaglia guno. Se possibile, usate Haste. Anche se i Tentacoli sono immuni a Blind, non sono particolarmente difficili da eliminare: una volta fatto, sarete pronti ad attaccare il corpo della creatura, che si rivelerà vulnerabile al Fuoco (fig. 12).

11

12

13

Una volta che gli HP del boss saranno scesi sotto i 2400, si aprirà il guscio, cosa che renderà il nemico vulnerabile ai normali attacchi fisici (fig. 13). La Scaglia guno avvelena regolarmente coloro che la attaccano, ma dallo status Veleno si può guarire con Esna o con un Antidoto. Il mostro attacca inoltre con delle magie dell'Acqua: potete risolvere il problema con la Tecnica Silenziatore di Wakka, oppure usare Paraidro di Yuna per vanificare gli incantesimi nemici. La protezione offerta è però limitata a una sola occasione. Dopo avere assaporato la vostra vittoria, relativamente semplice, sarà ora di fare visita al tempio.

SCAGLIA GUNO

HP: 3000	AP: 48
Ruba: –	
Debolezze: Magia	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	-
Acqua:	Assorbimento
Gelo:	-

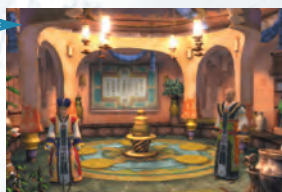
TEMPIO DI KILIKA

Tempio

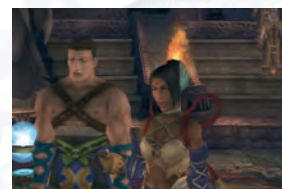
Chiostro

Ascensore

Gran sala

Bosco di Kilika

ENTRARE NEL CHIOSTRO

Vedrete molte persone davanti al tempio, ma si tratta di gente di poche parole, senza nessuna voglia di chiacchierare con voi. Dopo un incontro con una squadra di blitzball avversaria (fig. 1), scendete le scale a nord e parlate con Wakka nella gran sala. L'arrogante invocatrice Dona farà quindi la sua comparsa in scena (fig. 2): provate a entrare nel chiostro. Inizialmente dovrete attendere all'esterno, ma non appena l'ascensore farà ritorno, potrete entrare: una volta scesi di sotto, attraversate la porta che si vede sullo sfondo. Quando vi muoverete per aprirla, vi verrà chiesto se desiderate attendere qui o entrare all'interno: dal momento che sarebbe inutile perdere tempo, procedete direttamente.

01

02

KILIKA - CHIOSTRO

Vestibolo

Chiostro

IL CHIOSTRO

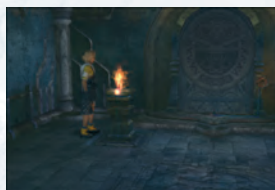
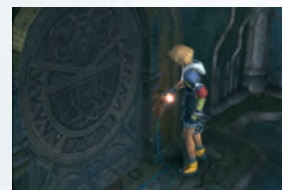
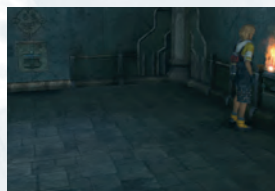
Esaminate l'altare sulla sinistra, rimuovete la Sfera di Kilika (fig. 1) e inseritela nella cavità a destra della porta a nord (fig. 2). Riprendetela subito dopo per aprire il passaggio: entrate nella camera seguente e inserite la sfera nella cavità che potete vedere sulla parete a nord. Comparirà un sigillo (fig. 3): rimuovete di nuovo la Sfera di Kilika e inseritela in una delle due cavità che si trovano sulle pareti laterali (fig. 4). Toccando il sigillo si aprirà un passaggio a nord: ora rimuovete la Sfera del Sigillo dall'Altare (fig. 5) e inseritela nella parete opposta. >>

01

02

03

04

05

LEGENDA

	Oggetto
A	Sfera di Kilika
B	Sfera della distruzione
C	Sfera del sigillo
D	Mitena Vesta

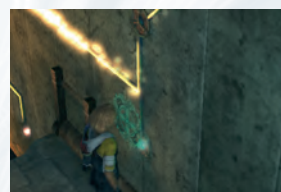
>> Raggiungete il muro di fiamme e avvicinatevi all'interruttore luminoso sulla destra (fig. 6): l'Altare comparirà nelle vicinanze. Prendete la Sfera di Kilika sul lato destro (fig. 7) e inseritela nell'Altare (fig. 8): spingendolo sull'interruttore luminoso, una parte del pavimento svanirà (fig. 9). Ora recuperate la Sfera del Sigillo dalla camera precedente: inserendola nella cavità dalla quale avete rimosso la seconda Sfera di Kilika (fig. 10) si aprirà una stanza segreta.

06

07

08

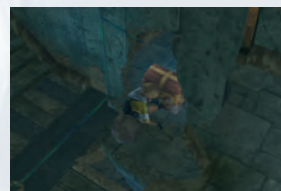
Scendete le scale e prendete la prossima Sfera di Kilika (fig. 11) dalla parete orientale: inseritela nel muro a nord e la porta di uscita sarà avvolta dalle fiamme (fig. 12). Recuperate la Sfera della distruzione dalla camera segreta (fig. 13) e inseritela nel livello sottostante (fig. 14): in questo modo comparirà uno scrigno contenente una Mitena Vesta (fig. 15). Questo oggetto proteggerà Kimahri da Fuoco, Gelo e Tuono. Inoltre, questo è il secondo di una serie di oggetti necessari per ottenere l'Eone segreto Anima. Ora, tutto quello che vi rimane da fare è togliere la Sfera di Kilika dalla parete nord e aprire l'uscita.

09

10

11

12

13

14

15

UN NUOVO EONE

Parlate diverse volte con i guardiani (fig. 16) prima di correre verso l'uscita: dopo un po' di tempo Yuna farà la sua comparsa: le sue preghiere sono state esaudite e d'ora in poi potrà far conto sull'appoggio di Ifrit, il suo nuovo Eone. Tornate al porto: se volete, potete mettere alla prova la forza di Ifrit nella foresta. Ricordate sempre che l'elemento di Ifrit è il Fuoco, per cui lo potete curare con le magie del Fuoco (fig. 17)! Quando avrete finito di occuparvi dei vostri affari, potrete prendere il largo sulla nave Winno (fig. 18).

16

17

18

NAVE WINNO

Timoniera

Coperta

Cabina

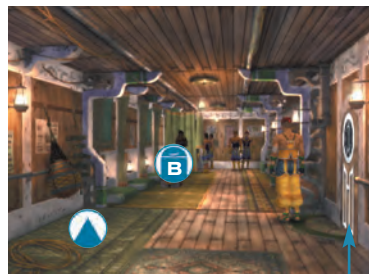
Passaggio

Sala motori

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 5	1
B	Granpozione	1

O'AKA

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50

VIAGGIO A LUKA

Non è facile trovare lo scrigno del tesoro dietro Letty: al suo interno si trova una Granpozione (fig. 1) e sarà comunque più visibile in seguito. Il Dizionario Albhed 5 è ben mimetizzato, al centro del tappeto verde nella Timoniera (fig. 2). Il mercante O'aka è invece in attesa di donazioni vicino alla Salvosfera, nel Passaggio (fig. 3). Consultate la sezione dedicata alla nave Liki, a pagina 62, per saperne di più su come fare affari con lui: sappiate comunque che, donandogli più di un Guil, egli vi venderà gli oggetti presenti nell'elenco.

01

02

03

ORIGLIARE WAKKA E LULU

A bordo della nave non accadrà assolutamente nulla, a meno che non saliate in coperta e quindi raggiungiate il ponte superiore (fig. 4), dove sarete testimoni di una conversazione fra Wakka e Lulu. Se deciderete di avvicinarvi al pallone da blitz che si trova al centro della coperta, oltre la timoniera (fig. 5), potrete provare il Tiro Jecht. Data la discreta difficoltà del tiro, è meglio che salviate la partita, qualora vogliate provarci nuovamente. Prima che la squadra inizi l'allenamento, potete anche parlare di nuovo con Yuna a poppa, oppure potete salire le scale per ascoltare altre tre volte le conversazioni fra Wakka e Lulu.

04

05

IL TIRO JECHT

Il padre di Tidus, Jecht, era un leggendario giocatore di blitzball (fig. 6): ora avete la possibilità di imparare a eseguire il suo tiro più famoso. Per fare ciò Tidus deve liberarsi simbolicamente di alcuni spiacevoli ricordi. Sullo schermo compariranno diverse frasi e voi dovrete muovere il tasto direzionale (o la levetta analogica sinistra) nella relativa direzione, premendo quindi il tasto ⊗. Se il testo compare appena sopra Tidus, al centro dello schermo, premete il tasto ⊗. Ci sarà una prima prova e poi si farà sul serio: per superare il test, dovrete riuscire a centrare 11 frasi entro 10 secondi. La cosa migliore da fare, probabilmente, è premere di continuo il tasto ⊗, spostando intanto la levetta nelle direzioni richieste. Se avrete successo, Tidus eseguirà il Tiro Jecht sotto lo sguardo stupito e ammirato degli Aurochs (fig. 7). Anche in caso di fallimento, comunque, non dovrete disperare: avrete in futuro altre occasioni per apprendere questa abilità. Raggiungete quindi Yuna e completerete il vostro viaggio verso Luka.

Se avete avuto successo, sappiate che la sfida aveva uno scopo preciso: da questo momento in poi, Tidus potrà usare questo tiro speciale quando giocherà a blitzball. Nel corso della vostra avventura sarete obbligati a disputare una sola partita e non avrà molta importanza che vinciate o perdiate: se il gioco vi piace e volete avere maggiori possibilità di vittoria, il Tiro Jecht vi tornerà davvero molto utile. Se non lo apprendete adesso, dovrete attendere parecchio tempo prima di poter tornare sulla nave Winno per un nuovo tentativo.

06

07

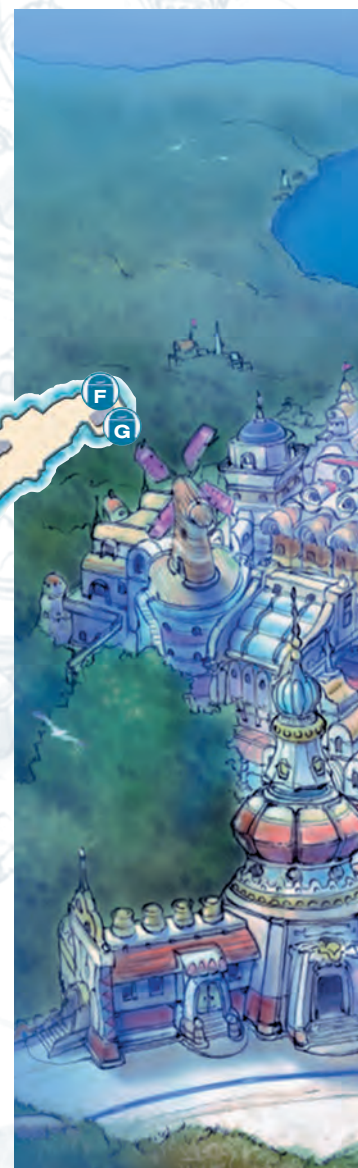
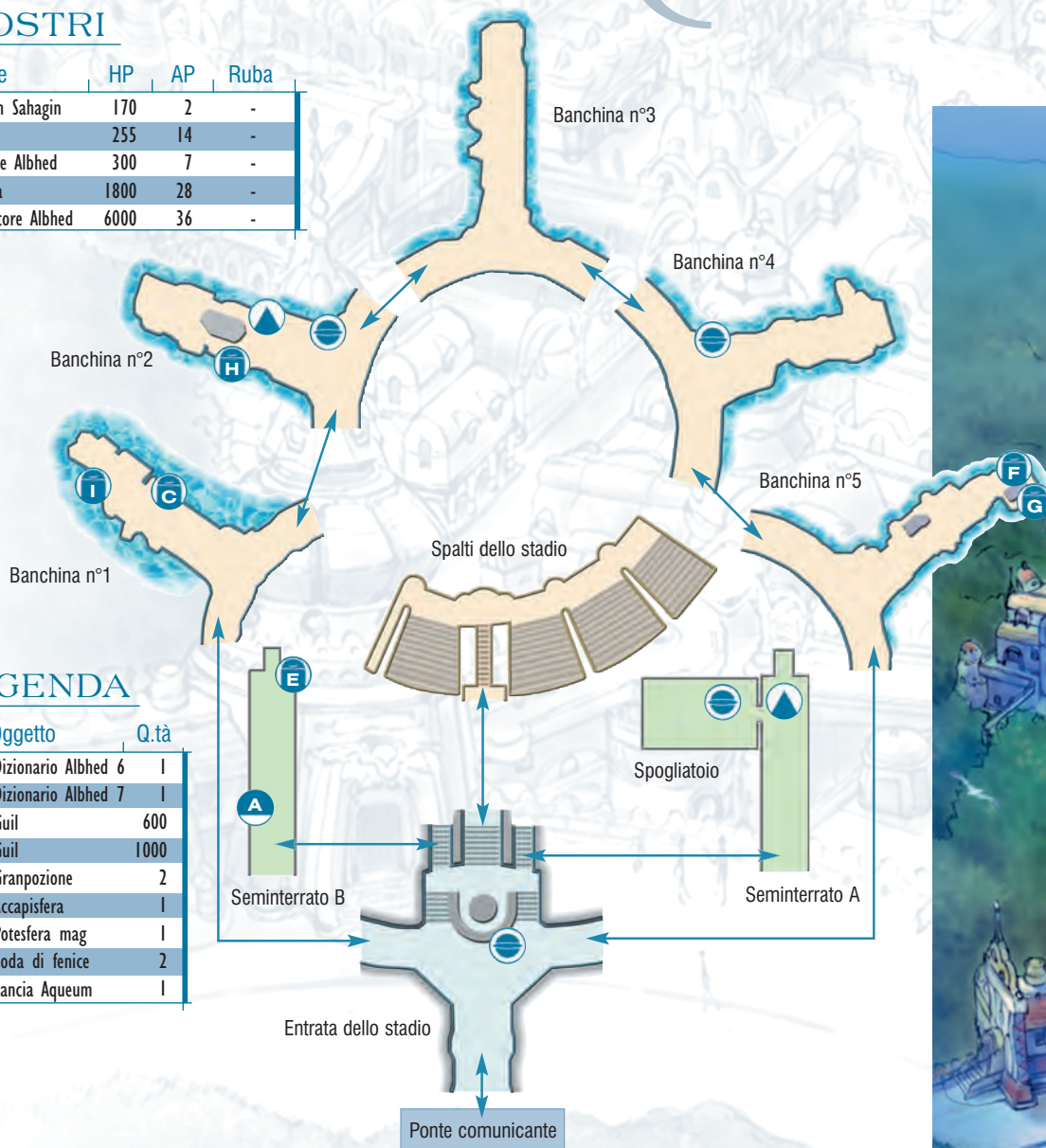
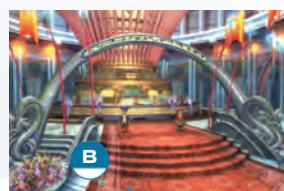
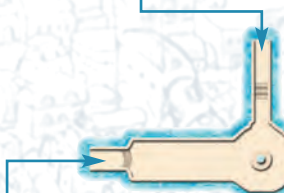
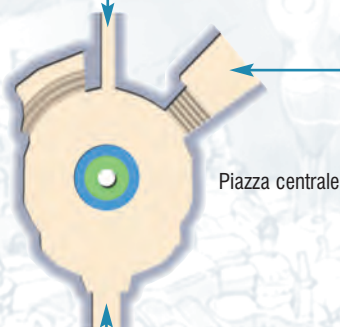
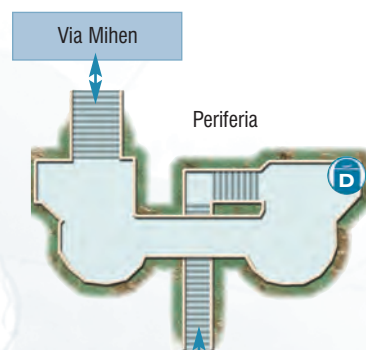
LUKA

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Capitan Sahagin	170	2	-
Vivre	255	14	-
Portiere Albhed	300	7	-
Garuda	1800	28	-
• Lanciatore Albhed	6000	36	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 6	1
B	Dizionario Albhed 7	1
C	Guil	600
D	Guil	1000
E	Granpozione	2
F	Accapisfera	1
G	Potesfera mag	1
H	Coda di fenice	2
I	Lancia Aqueum	1

Banchina n°3
Banchina n°4
Banchina n°2
Banchina n°5
Banchina n°1
Spalti dello stadio
Spogliatoio
Seminterrato B
Seminterrato A
Entrata dello stadio
Ponte comunicante

Auditorium del teatro
B
Reception del teatro
Atrio del teatro
Ponte comunicante
Entrata dello stadio
Caffè
Piazza centrale
Via Mihen
Periferia
D

LUNGA VITA AL BLITZBALL!

Dopo essere arrivati a Luka (fig. 1), dovrete raggiungere il molo vicino a nord-est, dove sta per arrivare il capo religioso di Spira, il gran maestro Mika. Costui è accompagnato dal giovane maestro Seymour, membro della popolazione dei Guado. Sulla mappa potrete vedere uno scrigno sul molo numero 2, ma il tesoro comparirà effettivamente solo dopo questo evento. Ma ora è il momento di dedicarci alla cosa che veramente conta nella vita: lo sport!

È il momento di giocare a blitzball, dopo alcune spiegazioni particolarmente esaurienti (fig. 2). Non preoccupatevi: per il momento non c'è alcun motivo di imparare a memoria il regolamento, apparentemente infinito. C'è un po' di tempo prima del primo incontro, perciò avrete occasione di capire come funziona il gioco: dopo la spiegazione, scoprirete che qualcuno ha visto Auron nel caffè. Il vostro compagno di Zanarkand è in apparenza uno dei guardiani di Spira. Se volete, potete ripassare di nuovo le regole del blitzball, esaminando il monitor alla sinistra di Wakka (fig. 3).

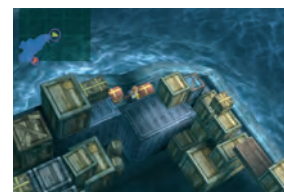
01

02

03

CACCIA AL TESORO

Prima di incontrare Yuna, avrete la possibilità di raccogliere diversi oggetti utili: potrete per esempio ampliare il vostro vocabolario nel seminterrato B, dove il Dizionario Albhed 6 si trova proprio ai vostri piedi (fig. 4). Potete anche sfruttare quest'occasione per aprire lo scrigno in fondo al passaggio, cosa che vi garantirà due Granpozioni come ricompensa. Se volete, potete lasciare per dopo il giro per il porto, ma qualora decideste di darvi subito un'occhiata intorno, troverete due scrigni del tesoro sulla banchina numero 5, nascosti dietro un mucchio di casse (fig. 5). Sulla banchina numero 2 troverete inoltre ad attendervi un nuovo scrigno: quando avrete completato il giro, il vostro bottino comprenderà un'Accapisfera, una Potesfera mag, due Code di fenice, 600 Guil e una Lancia Aqueum. Kimahri apprezzerà in particolare la Lancia Aqueum, dotata delle abilità Perforazione e Acquattacco.

04

05

IL MERCANTE VOLANTE

Osservate bene il gentiluomo con lo zaino verde sulla banchina numero 1 (fig. 6): si tratta di O'aka, che ora ha alcuni oggetti piuttosto utili da offrirvi. Troverete infatti la Lancia Tonum, che con la sua abilità Tuonattacco vi sarà molto utile nelle battaglie future, anche se non sarà fondamentale. La spada Adagio dispone però della rara abilità ATT lentezza ed è per questo un'utile aggiunta, anche se costosa, al vostro arsenale.

06

O'AKA

Armi	Guil	Abilità
Adagio	3050	ATT lentezza
Formula virus	1550	ATT veleno
Lancia Tonum	1125	Penetrazione, Tuonattacco
Vera sortilega	1250	MP +5%
Anello sortilego	1250	MP +5%
Mitena Vesta	1550	Fuoco -50%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50

UNA VISITA A TEATRO

Incontrerete Yuna all'uscita meridionale dello stadio: già che siete qui, perché non fare una visita a teatro? Il monitor nell'area d'ingresso (fig. 7) ora visualizza delle Info sui mostri. Questa nuova funzione vi fornisce consigli utili su come affrontare diversi avversari, in questo caso Piros e Bikorno... E avrete anche la possibilità di fare un po' di pratica (fig. 8). Non preoccupatevi se questa esercitazione porta alla morte di qualcuno del gruppo, perché alla sua conclusione tutto tornerà esattamente come era all'inizio. Purtroppo, Kimahri non può imparare nuove Turbotecniche durante questi scontri di allenamento, come pure non si ricaricherà la barra Turbo. Sul tappeto nella reception del teatro, fra l'altro, troverete il Dizionario Albhed 7 (fig. 9).

07

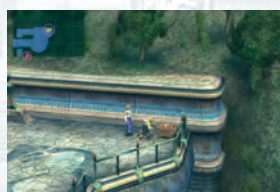
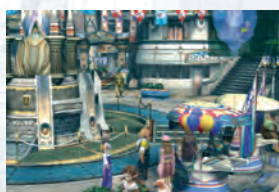
08

09

CONSIGLI

Se andate a chiedere al banco della reception del teatro, riuscirete a entrare nell'auditorium del teatro, dove potrete assaporare le sequenze animate del gioco e gli interludi musicali. Come forma di piacere è però piuttosto costosa, in quanto dovrete prima acquistare delle Filmosfere e delle Musicosfere dai due ometti nell'atrio del teatro. Potete arrivare a vedere un massimo di 50 filmati, ognuno dei quali vi costerà 5000 Guil, e ad ascoltare 68 interludi musicali, per 2000 Guil l'uno. Dal momento che tornerete qui in seguito, per il momento potete anche non fare acquisti.

ALLA RICERCA DI AURON

Potete guardarvi un po' intorno nella piazza: se siete a corto di denaro, troverete 1000 Guil procedendo verso est (fig. 10). Se invece siete ansiosi di spendere, date un'occhiata alla donna sulla destra della piazza, quella con un cane al guinzaglio (fig. 11). Costei vende armi ed equipaggiamenti: consultate a tale proposito il paragrafo Luka - negozio. Ora entrate nel caffè a nord (fig. 12): anche se Auron non è qui, all'interno del locale si trova una banda di rapitori, che prontamente scompaiono portandosi via Yuna.

10

11

12

NEGOZIO DI LUKA

Armi	Guil	Abilità
Spada Potens	150	ATT fisico +3%
Asta Doctus	150	ATT magico +3%
Palla Potens	150	ATT fisico +3%
Mogumago	150	ATT magico +3%
Alabarda	225	Penetrazione, ATT fisico +3%
Scudo di ferro	250	DIF fisica +3%
Vera di ferro	250	DIF fisica +3%
Fascia di ferro	250	DIF fisica +3%
Anello di ferro	250	DIF fisica +3%
Mitena di ferro	250	DIF fisica +3%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50

AL SALVATAGGIO DI YUNA

La vostra destinazione è la banchina numero 4: dal momento che il percorso diretto per raggiungerla è bloccato, dovrete procedere verso ovest, fuori dallo stadio. Ogni volta che cercherete di rientrare attraverso le banchine, verrete assaliti da due Portieri Albhed (fig. 13). Se avete per caso con voi delle armi con l'abilità Tuonattacco, questo è il momento di utilizzarle: in caso contrario anche il Thunder di Lulu può risultare molto efficace (fig. 14). Cercate di ricorrere a Haste per velocizzare i movimenti e le azioni di Lulu. Sulla banchina 4 dovrete scontrarvi con due robot, per tre volte di fila: quando sarete finalmente riusciti a sconfiggerli, vi converrà salvare la partita, prima di salire a bordo del vascello Albhed (fig. 15), dove vi ritroverete di fronte un avversario formidabile. Se i vostri guerrieri preferiscono allenarsi ancora un po', potete tornare sulle banchine, dove avrete altri scontri casuali con dei Portieri Albhed.

13

14

15

LANCIATORE ALBHED

HP: 6000	AP: 36
Ruba: –	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	Metà danno
Acqua:	Metà danno
Gelo:	Metà danno

16

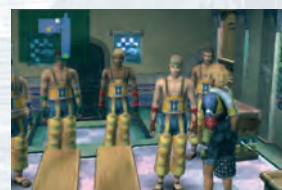
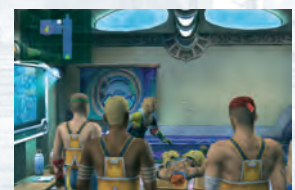
17

STRATEGIA

Con i suoi 6000 HP, il Lanciatore Albhed è davvero difficile da sconfiggere, anche perché c'è una possibilità su tre che esegua un Contrattacco, vale a dire che lanci immediatamente un attacco o una magia dopo aver subito un colpo, anche se non è il suo turno. Quest'azione non viene contata come turno nello svolgersi della battaglia.

Il vostro nemico sfrutterà Blind per i contrattacchi fisici e Mutismo per quelli magici: questi status alterati dureranno per almeno un turno. Per vostra fortuna è presente una gru, ma prima di poterla usare dovrete fornirle energia. Ordinate a Lulu di lanciare Thunder per tre volte sulla gru (fig. 16): se Tidus dispone già di Haste, utilizzatela per rendere più veloce Lulu all'inizio del combattimento. Dopo la terza magia Thunder, Tidus sarà in grado di usare un comando extra per azionare la gru, che colpirà duramente la parte superiore del Lanciatore Albhed (fig. 17), riducendo i suoi HP a 1/16 del livello precedente. Questo significa che l'avversario resterà al massimo con 375 HP: ora sconfiggerlo non dovrebbe più essere un problema.

L'IMPORTANTE È ESSERCI

Ora Yuna è al sicuro, mentre Wakka deve portare gli Aurochs alla vittoria nella prima partita del torneo: dopo questo incontro toccherà a voi. Avrete la possibilità di ripassare un'ultima volta le regole del gioco nello spogliatoio: vi basterà parlare con Datt (fig. 18). Quando siete pronti, voltatevi verso Wakka (fig. 19). Questa è l'unica fase di blitzball alla quale dovete necessariamente prendere parte e, purtroppo, si rivelerà una partita molto difficile da vincere. Il risultato non influenza comunque il seguito della storia. Se siete decisi a vincere, però, ci sono alcune cose che dovreste tenere presenti: >>

18

19

BLITZBALL - CONSIGLI

 Cercate di mantenere il possesso di palla nella prima metà della partita (fig. 20). Sfruttate i passaggi per accumulare punti esperienza.

 Se l'avete appresa sulla nave Winno, equipaggiate Tidus con la tecnica del Tiro Jecht durante l'intervallo (consultate pagina 72).

 Wakka entra al posto di Tidus tre minuti dopo l'inizio del secondo tempo, interrompendo qualsiasi azione, anche un tiro in porta. Fate in modo di far arrivare rapidamente la palla a Tidus, che potrà così eseguire il potente Tiro Jecht (fig. 21).

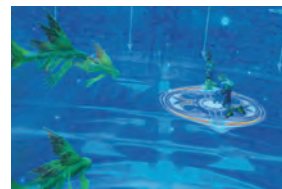
 Il Tiro Jecht mette fuori combattimento due difensori, per cui non c'è bisogno di includerli nei conteggi quando calcolate i livelli di attacco e difesa.

 Se la partita è ancora in parità alla fine dei tempi regolamentari, ci sarà una pausa e poi si procederà a oltranza, secondo la regola del golden goal (il primo che segna vince).

20

21

UN NEMICO FAMILIARE

Una volta concluso l'incontro, avrete la possibilità di salvare la partita, giusto prima che lo stadio venga preso d'assalto dai nemici. Tidus e Wakka devono eliminare in totale diciassette Capitani Sahagin: durante la prima battaglia vi ritroverete di fronte tre avversari (fig. 22). Anche il secondo scontro vedrà la presenza di tre nemici, che però saranno spalleggiati da altri tre. Il terzo gruppo, invece, avrà ben cinque "riserve" pronte a entrare in azione. Usate Haste ogni volta che è possibile e sfruttate al massimo il Turbo di Wakka. Se riuscite a fermare i tre tamburi quando sono dello stesso colore, tutti i nemici subiranno dei danni. Al contrario di quanto avviene quando avete a che fare con Auron e Tidus, questa volta il tempo impiegato non ha alcun effetto sull'esito finale del Turbo. I colori compaiono nella seguente sequenza: giallo, blu, bianco e rosso e si riferiscono agli elementi (rispettivamente Tuono, Acqua, Ghiaccio e Fuoco).

22

IL RITORNO DI AURON

Come prima cosa Auron mette in scena una piccola esibizione personale: è in grado di liberarsi dei suoi nemici con un solo colpo (fig. 23). Subito dopo egli si unirà a Tidus e Wakka nella battaglia contro un Garuda (fig. 24): usate immediatamente l'attacco Ambliopya di Wakka per fare in modo di mandare a vuoto i prossimi tre colpi della creatura, quindi ricorrete all'Antivis di Auron per indebolire i suoi attacchi fisici e correre meno rischi. Dopo questa battaglia, interviene Seymour: i mostri sono senza speranza di fronte ad Anima, il suo Eone. Concluso il combattimento, apprenderete dell'esistenza di un legame fra Jecht e Sin.

Da questo momento in poi Auron farà parte del vostro gruppo. Recatevi al confine della città, dove egli offrirà ufficialmente i suoi servigi a Yuna (fig. 25) e inizierà a viaggiare con voi. A questo punto dirigetevi a Luka e salite le scale che portano alla via Mihen: se volete fare acquisti prima di lasciare la città, armi e oggetti sono in vendita all'entrata dello stadio (fig. 26). Fra gli oggetti ce ne saranno anche alcuni adatti ad Auron: un Bitripolus e un'Armilla di ferro. Prezzi e abilità sono identici a quelli degli equipaggiamenti per Kimahri. Questo è il luogo migliore dove fare compere, dal momento che O'aka se ne è già andato.

23 24 25 26

VIA MIHEN

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Occhio fluttuante	140	21	Erba dell'eco / Stricnina
Mihen Phang	160	20	Pozione / Melatonina
Ipiria	180	24	Ago dorato / Granata fossile
Rarth	240	20	Pozione / Hypellina
Vivre	255	14	Pozione / Clessidra d'argento
Elemento bianco	390	20	Vento artico x1 / x2
Budino di tuono	450	24	Razzo elettrico x1/ x2
Piros	850	22	Scheggia di piros x2 / x3
Bikorno	1875	42	Pozione / Granpozione
• Mangiachocobo	10000	90	Pozione

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 8	1
B	Dizionario Albhed 9	1
C	Antidoto	2
D	Antidoto	4
E	Etere	1
F	Collirio	3
G	Fatosfera	1
H	Guil	600
I	Guil	2000
J	Lancia Focum	1
K	Granpozione	1
L	Granpozione	1
M	Granpozione	2
N	Stinger	1
O	Spada Gelum	1
P	Passosfera Lv 1	1
Q	Passosfera Lv 1	1
R	Simbolo di Saturno	1
S	Megapozione	2
T	Vera Vesta	1
U	Panacea	1
V	Ricerkatore	1
W	Ago dorato	3
X	Principio Lei	1
Y	Coda di chocobo	1

DONI PER L'INVOCATORE

Inizialmente il vostro viaggio non presenta particolari problemi: parlate con tutte le persone che incontrate lungo la strada (fig. 1) e, percorsi solo pochi metri, avrete ricevuto una Granpozione, due Antidoti e una Stinger. Quest'arma fornisce a Kimahri tre utili abilità: Penetrazione, Spot e ATT fisico +10%. Vedrete quindi un vecchio sul lato sinistro della strada: si tratta dello storico Maechen, conosciuto in tutta Spira per la sua conoscenza sconfinata del passato. Costui vi offrirà un saggio della sua erudizione presso una vecchia rovina a nord (fig. 2). Non dimenticate di aprire lo scrigno che contiene una Spada Gelum: lo troverete dietro l'edificio.

Diversi mostri si spostano lungo la via Mihen: la prima battaglia metterà ancora una volta in mostra la potenza di Auron. Dopo il combattimento iniziale, focalizzate la vostra attenzione su due mostri: Piros (fig. 3) e Bikorno (fig. 4). Usando l'attacco speciale Drakoken, Kimahri può apprendere Kamikaze e Pirosbolle da questi avversari. Kamikaze è però una tecnica da usare con cautela: anche se infligge danni devastanti, provoca la rimozione di Kimahri dalla battaglia, senza che sia possibile rimpiazzarlo con un altro membro del gruppo.

01

02

03

04

CONSIGLI

Da questo momento in poi potete teletrasportarvi allo stadio del blitzball da qualsiasi Salvosfera. Consultate il capitolo sul blitzball per saperne di più su questo gioco, come pure sui diversi premi che mette in palio: fra questi troverete delle Turbotecniche extra per Wakka, come Slot Attacchi.

Potrete inoltre usare il Cercatalenti del blitz per ottenere la firma di nuovi giocatori per gli Aurochs. Usate il tasto ⊡ per parlare con la gente e, se trovate dei giocatori di blitzball, esaminate le loro statistiche. Se non faranno già parte di un'altra squadra, potrete metterli sotto contratto.

DUELLO DI EONI

Poco dopo l'incontro con Maechen, incontrerete tre Cavalieri Chocobo. Alcuni metri più in là, sulla destra della strada, incontrerete una donna di nome Belgemine (fig. 5): se le rivolgerete la parola, sfiderà Yuna a un duello di Eoni. Non preoccupatevi se i vostri Eoni sono morti o feriti, perché Belgemine li curerà prima del combattimento. Purtroppo non ci sono Salvosfere nelle vicinanze, perciò dovrete tornare fino alla Via Mihen, se vorrete andare sul sicuro. Naturalmente questo potrebbe anche offrirvi l'occasione per un po' di pratica extra! Belgemine scomparirà non appena raggiungerete la via micorocciosa (consultate pagina 81).

05

IFRIT CONTRO VALEFOR

Belgemine fa affidamento su Ifrit e per questo motivo voi dovrete evocare Valefor, dal momento che lo stesso Eone non può essere evocato da due invocatori e che è praticamente impossibile sconfiggere il nemico usando solo le Turbotecniche (fig. 6). Ricordatevi che il vostro Eone dovrà riposarsi a lungo dopo un attacco di questo tipo e che, nel frattempo, il nemico metterà a segno diversi colpi: pertanto potrà essere una buona idea quella di attaccare alcune volte, prima di usare il Turbo di Valefor, anche se a inizio battaglia il suo indicatore del Turbo fosse al massimo.

Ifrit colpisce alternando un normale attacco a un Meteostrike. Selezionate la funzione Protegge prima di ogni Meteostrike, per garantire la difesa di Valefor (fig. 7). Dal momento che il vostro avversario è immune all'effetto Ritardo dell'attacco Alata sonica, sfruttate al meglio gli attacchi normali, oppure usate le magie Blizzard (fig. 8).

Se perdete, riceverete una Vera da viante come premio di consolazione. In caso di vittoria, invece, Belgemine vi donerà una Vera Echo, con le abilità HP +10% e DIF Mutismo.

06

07

08

CONSIGLI

Kimahri dispone di una zona piuttosto limitata sullo Sviluppo, ma può muoversi anche in altre zone usando una Passosfera Lv 1: sta a voi decidere dove farlo andare. Potrebbe rivelarsi utile spostarsi come prima cosa verso l'area di Rikku, in modo da poter apprendere l'abilità Ruba: subito dopo, nell'area di Tidus, potrete imparare Haste e aumentare nel contempo la Rapidità. Infine, l'area di Auron consentirà di potenziare l'attacco fisico di Kimahri.

I CAVALIERI CHOCOBO

Nella seconda sezione della via Mihen vedrete uno scrigno contenente una Panacea, dietro un Cavaliere Chocobo. Alcuni metri più avanti, sulla strada, troverete un pallone abbandonato (fig. 9): ignoratelo e fate quattro chiacchiere con il bambino nelle vicinanze. A questo punto, calciando lontano il pallone, verrete ricompensati con tre Aghi dorati. Un uomo con dei pantaloni bianchi e una maglia blu, infine, vi donerà una Vera Vesta.

I passanti nel centro della via Mihen sono piuttosto generosi: riceverete una Passosfera Lv 1, quattro Antidoti e 600 Guil. Non dimenticate inoltre di esaminare lo scrigno che si trova sulla destra della strada: contiene 2000 Guil (fig. 10). Di fronte al carro della Milizia troverete inoltre dell'Etere e, dietro lo stesso, una donna pronta a darvi una Granpozione. A destra, nella radura, incontrerete con Luzzu e Gatta (fig. 11). Poco dopo vi imbatterete di nuovo in Shelinda (fig. 12), prima di finire praticamente contro uno scrigno contenente tre Colliri, abbandonato proprio al centro della strada.

09

10

11

12

CASA DEL VIANTE DI RIN

Il vostro gruppo, qui, può finalmente fare una meritata pausa, magari chiacchierando un po' con Yuna, all'esterno. Un cliente vi donerà una Passosfera Lv 1, dopo i dialoghi seguenti. Potete fare acquisti al bancone (fig. 13), mentre una Diziosfera Albhed abbandonata sul pavimento vi permette di caricare Dizionari Albhed aggiuntivi salvati sulla vostra MEMORY CARD (8 MB) (per PlayStation®2). Se cercate di lasciare il locale, il proprietario insisterà perché portiate con voi il Dizionario Albhed 8 e due Megapozioni. Salvate la partita prima di andare a vedere che cosa sta succedendo a nord: dirigendovi a sud, invece, avrete la possibilità di combattere un po', accumulando esperienza e riempendo la barra Turbo.

13

NEGOZIO DI RIN

Armi	Guil	Abilità
Spada Potens	150	ATT fisico +3%
Asta Doctus	150	ATT magico +3%
Palla Potens	150	ATT fisico +3%
Mogumago	150	ATT magico +3%
Alabarda	225	Penetrazione, ATT fisico +3%
Bitripolus	225	Penetrazione, ATT fisico +3%
Scudo di perle	250	DIF magica +3%
Vera di perle	250	DIF magica +3%
Fascia di perle	250	DIF magica +3%
Anello di perle	250	DIF magica +3%
Mitena di perle	250	DIF magica +3%
Armilla di perle	250	DIF magica +3%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Scudo echo	50
Granata	300
Mappa	50

MANGIA-CHOCOBO

HP: 10000 AP: 90

Ruba: Pozione

Debolezze: Blind, Antivis, Slow

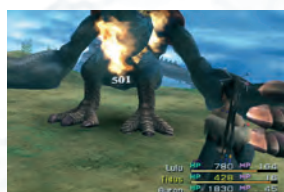
Caratteristiche elementali:

Elemento	
Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Se possibile, usate come prima cosa Haste per velocizzare Lulu, quindi attaccate con Blind per dare una bella lezione al vostro avversario. Auron potrà tentare un Antivis, anche se questo attacco non sempre ha l'effetto desiderato. La cosa migliore che può fare Lulu è usare Fire (fig. 14). Per fare in modo che tutti i vostri personaggi guadagnino degli AP, ricordate che essi devono prendere parte ad almeno un turno della battaglia.

Gli attacchi fisici avranno il normale effetto soltanto se saranno eseguiti usando armi con l'abilità Penetrazione. Quando avrete provocato 1200 HP di danno al Mangiachocobo, questo cadrà sulla schiena, risultando così vulnerabile ai normali attacchi (fig. 15). Se riuscirete a privarlo di 500 HP in queste condizioni, il mostro sarà spinto sul ciglio dell'abisso dietro di lui: purtroppo anche i vostri guerrieri rischiano di ritrovarsi nella medesima situazione...

Ci sono diversi modi per concludere questa battaglia: se riuscite a spingere il vostro nemico nel precipizio, sarete premiati con due Passosfere Lv 1. Perché questo sia possibile, dovrete spingere il mostro in avanti nel modo descritto (fig. 16). Se fosse il Mangiachocobo a spingere il gruppo nel dirupo, sarete costretti a riprendere il viaggio da via Mihen vecchia/sud (fig. 17), vicino alla Salvosfera. E dovrete anche farcela senza AP o nuovi oggetti.

14

15

16

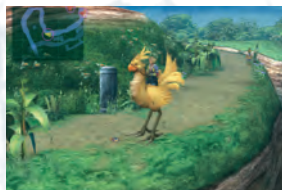
17

CAVALCARE IL CHOCOBO

Se siete riusciti a sconfiggere il Mangiachocobo, proseguirete il vostro viaggio di fronte alla casa del viante di Rin. Scambiando quattro chiacchiere con la commessa (fig. 18) potrete noleggiare gratuitamente un Chocobo: qualora decideste di rifiutare l'offerta, un altro commesso, all'estremità settentrionale di via Mihen, ve la riproporrà.

Non potete subire attacchi mentre cavalcate un Chocobo, il che significa anche che non potete ottenere AP addizionali: è comunque possibile parlare con la gente e raccogliere oggetti, come il Dizionario Albhed 9 che si trova nella via Mihen nuova, a nord (fig. 19). Già che siete qui, esaminate la Coda di chocobo (fig. 20) mentre siete a cavallo: in questo modo la vostra cavalcatura balzerà a un livello superiore. Questo è l'unico modo per raggiungere lo scrigno che contiene una Lancia Focum.

Proseguendo il vostro viaggio a piedi, diretti a nord rispetto alla casa del viante di Rin, incontrerete diversi Ipiria, Budini di tuono e Vivre (fig. 21).

18

19

20

21

VIA MIHEN - ESTREMO NORD

All'estremo nord della via Mihen noterete uno scrigno contenente due Granpozioni, sulla sinistra. Vicino alle gabbie potete noleggiare dei Chocobo (fig. 22): pagherete un prezzo più salato se il Mangiachocobo avrà scaraventato il vostro gruppo nel dirupo.

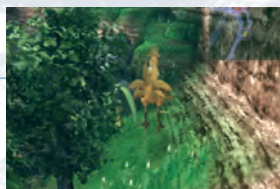
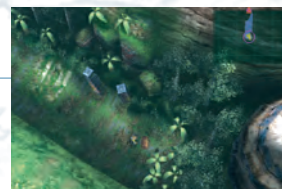
Osservate il monitor accanto al tunnel a nord (fig. 23): fornisce informazioni utili su Fungonghi, Garuda e Basilisk. Dal momento che il percorso è bloccato, meglio fare visita alla via Mihen vecchia, a est.

22

23

VIA MIHEN VECCHIA

Saltate sul vostro Chocobo: due piume (figg. 24 e 25) vi aiuteranno a entrare in possesso di un Ricerkatore, un Principio Lei e una Fatosfera.

24

25

26

Incontrerete O'aka vicino alla Salvosfera, nella via Mihen vecchia, sud: questa è la vostra ultima occasione per donargli del denaro e modificare i suoi prezzi. Se il Mangiachocobo ha spinto il vostro gruppo nel dirupo, il vostro viaggio riprenderà da qui.

A sud, alla fine del vicolo cieco, incontrerete il Simbolo di Saturno (fig. 26): questa Rarità non è molto utile al momento, ma lo sarà in seguito. Ora proseguite a nord, verso il blocco stradale.

SEYMOUR APRE LA STRADA

Dopo l'interludio sulla via Mihen vecchia, arrivati all'estremo nord procedete in direzione della barriera. L'uomo sulla destra sta discutendo dei piani della Milizia e degli Albhed, mentre il suo compagno a sinistra (fig. 27) distribuisce regali in cambio di piccole donazioni. Non c'è bisogno di scegliere fra gli oggetti in vendita, dal momento che potete averli tutti: con 100 Guil acquisterete un Ricerkatore con l'abilità Spot, mentre per 1000 Guil potrete avere una Lancia Gelum con Penetrazione e Gelattacco. Sborsando 10000 Guil, infine, farete vostra una Vera Sideris, dotata di Riserva Shell e di Riserva Protect. Potete effettuare anche degli acquisti multipli di ogni articolo.

La guardia sulla destra non vi lascerà passare, ma se abbandonerete il passaggio, Seymour comparirà e farà in modo di liberarvi la strada (fig. 28). Non seguitelo prima di avere risolto i vostri affari, però, in quanto non potrete tornare sulla via micorocciosa per un bel po' di tempo.

27

28

VIA MICOROCCIOSA

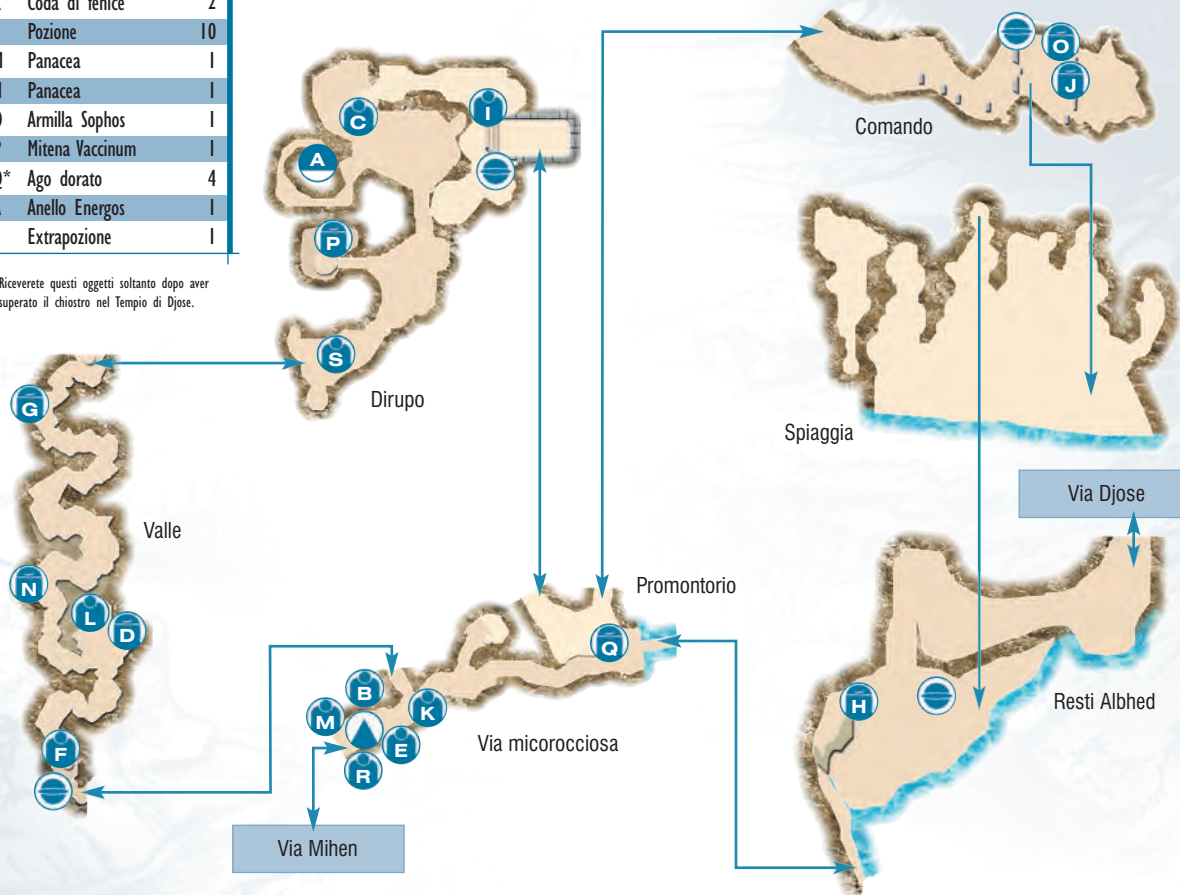
MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Gandharva	148	32	Razzo elettrico x1 / x2
Raptor	200	32	Ago dorato / Granata fossile
Ramashut	275	32	Pozione / Clessidra d'argento
Elemento rosso	450	32	Scheggia di piros x1 / x2
Fungongo	540	44	Mina tacet / Etere
Garuda	1400	170	Lacrimogeno x1 / x2
• Scaglia Ghy	12000	400	Pozione

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 10	1
B	Etere	1
C	Guil	400
D	Guil	1000
E	Granpozione	1
F	Granpozione	1
G	Granpozione	1
H	Granpozione	1
I	Megapozione	1
J	Megapozione	1
K	Coda di fenice	2
L	Pozione	10
M	Panacea	1
N	Panacea	1
O	Armilla Sophos	1
P	Mitena Vaccinum	1
Q*	Ago dorato	4
R	Anello Energos	1
S	Extrapozione	1

* Riceverete questi oggetti soltanto dopo aver superato il chiostro nel Tempio di Djose.

Comando
Dirupo
Spiaggia
Via Djose
Valle
Promontorio
Resti Albhed
Via micorocciosa
Via Mihen

UN INVITO DI SEYMOUR!

Parlando con alcune persone riceverete diversi oggetti. Le guardie a sinistra e a destra della posizione iniziale (fig. 1) vi offriranno una Panacea e un Anello Energos, che concederà a Lulu un bonus HP +20%. In questa zona, inoltre recupererete dell'Etere, una Granpozione e due Code di fenice. Yuna viene convocata in udienza, per cui dovrete dirigervi a nord-ovest, verso la valle della via micorocciosa. Arrivati all'angolo (fig. 2) incontrerete di nuovo O'aka: com'è possibile che sia riuscito di nuovo a superarvi? Ora i suoi prezzi dipendono da quanto denaro avete investito in precedenza nella sua attività: quelli riportati nella tabella corrispondono al prezzo di base, pari al 100%. I reali prezzi di vendita potrebbero essere pari al 70%, 120%, 150% o 200%: consultate a pagina 62 per saperne di più sul principio alla base dei prezzi applicati da O'aka.

01

02

SULLA VIA MICOROCCIOSA

O'AKA

Armi	Prezzo di base	Abilità
Spada Gelum	750 Guil	Gelattacco
Scudo di ferro	525 Guil	HP +5%, DIF fisica +3%
Asta Veggente	525 Guil	ATT magico +3%, Spot
Vera Sortilega	2025 Guil	HP +5%, MP +5%
Fascia Gelum	975 Guil	HP +5%, Riserva Parablitz
Anello Sortilego	2025 Guil	HP +5%, MP +5%
Armilla Express	1575 Guil	DIF Lentezza

Oggetti	Prezzo di base
Pozione	50 Guil
Coda di fenice	100 Guil
Antidoto	50 Guil
Collirio	50 Guil
Erba dell'eco	50 Guil

IN VIAGGIO VERSO L'INCONTRO

Fate particolare attenzione ai Fungonghi durante le battaglie (fig. 3), in quanto usano il Veleno come contrattacco fisico. Combattete contro questi avversari usando la magia (specialmente quella del Fuoco), oppure provate con l'attacco Narcoipnosi di Wakka. Naturalmente i Garuda sono ancora più pericolosi, ma almeno sapete già che Blind è l'arma migliore per affrontare questi mostri volanti.

Dopo aver ricevuto una Granpozione da una persona nelle vicinanze, salite sulla piattaforma rotonda oltre la prossima Salvosfera per procedere (fig. 4). Mentre vi dirigete a nord, assicuratevi di aprire i tre scrigni che contengono 1000 Guil, una Panacea e una Granpozione; non dimenticate inoltre di parlare con la guardia vicino al primo tesoro (fig. 5), che vi donerà 10 Pozioni. Se vi imbatterete in Shelinda, ricordatevi di rivolgerle la parola (fig. 6), in modo che lei possa curare gli HP e gli MP di tutti i vostri personaggi... Sarebbe molto comodo averla sempre con voi! Purtroppo la donna troverebbe i vostri spostamenti troppo lenti, visto e considerato che riesce sempre a precedervi.

03

04

05

06

Vicino al Cavaliere Chocobo Elma si trova un'altra piattaforma, che vi porterà al dirupo della via micorocciosa, dove l'uomo sulla sommità vi darà una Extrapozione. Dopo esservi spostati ancora un po' più a nord, girate a sinistra: qui troverete una nuova piattaforma di trasporto, che vi farà scendere fino a uno scrigno contenente una Mitena Vaccinum. La prossima svolta a ovest vi porta davanti al Dizionario Albhed 10 (fig. 7). Parlate con l'uomo vicino alla piattaforma a nord e riceverete 400 Guil.

Se scambiate quattro parole con la guardia accanto alla macchina situata in cima (fig. 8), sarete premiati con una Megapozione. Qualora siate curiosi circa il fratello di Wakka, Chappu, spostatevi leggermente a sud prima di entrare nella macchina. Dopo la conversazione fra Luzzu e Gatta avrete un'altra occasione di parlare con Luzzu, che potrà rivelarvi alcune informazioni piuttosto interessanti.

07

08

CONSIGLI

Non c'è nulla di male a girovagare un po' nelle zone dove gli incontri con i mostri sono probabili: più AP raccoglierete, più potrete progredire nello Sviluppo e più facilmente vi libererete dei futuri avversari. Se Lulu è già riuscita a dominare il secondo livello di magie elementali, Fira, Thundara, Idrora e Blizzara, i prossimi boss vi daranno decisamente meno problemi. D'altro canto, seguendo sempre il percorso più breve per avanzare nel gioco, potreste avere problemi a superare le battaglie che vi attendono.

Presto o tardi i vostri personaggi impareranno dei nuovi tipi di Turbo. Tidus dovrebbe essere il primo a farcela, conquistando il tipo chiamato Grinta: una volta che sarà comparso il relativo messaggio, potrete attivarla tramite il menu Turbo. La modalità Grinta vi permetterà di riempire la barra Turbo più velocemente che non la modalità originaria, Training.

OPERAZIONE MIHEN

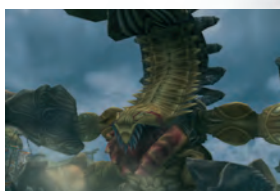
Raggiungete il Comando (fig. 9): il Cavaliere di fronte all'ingresso vi fornirà informazioni sull'operazione pianificata. Accanto alla Salvosfera troverete di nuovo O'aka ad attendervi: ora il mercante offre delle armi molto utili e costose, dotate di abilità davvero potenti. Con Contrattacco, per esempio, i vostri eroi potranno reagire all'attacco fisico di un nemico, mettendo a segno immediatamente un colpo che non conterà come turno di combattimento. Priorità aumenterà invece le possibilità del gruppo di avere a disposizione un Attacco prioritario, mentre ATT Pietra aggiungerà occasionalmente lo status Pietra a un attacco fisico (ma alcuni avversari si riveleranno immuni). Ancora una volta, i prezzi dipendono dai vostri investimenti precedenti (consultate pagina 62): di seguito trovate quelli di base, corrispondenti al 100% del valore.

Quando provate a entrare nel magazzino, verrete fermati da Gatta: sta a voi decidere come reagire. Subito dopo Gatta se ne andrà, ma voi avrete un'altra occasione per rivolgergli la parola. Selezionando entrambe le volte l'opzione inferiore, Gatta non sopravviverà alla battaglia che incombe: in caso contrario sarà Luzzu a morire. La vostra decisione, comunque, non avrà effetti sull'esito dell'avventura per il vostro gruppo.

Uno dei due scrigni (fig. 10), difficile da vedere, contiene un'Armilla Sophos, mentre nell'altro si trova una Megapozione. Qui vi converrà salvare la partita, prima di rivolgere la parola al soldato che si trova accanto a Seymour (fig. 11), dando così inizio alla prossima battaglia (fig. 12). Come in molti altri confronti con boss, dovreste cercare di arrivare al combattimento con le barre Turbo al massimo, specialmente per quanto riguarda gli Eoni.

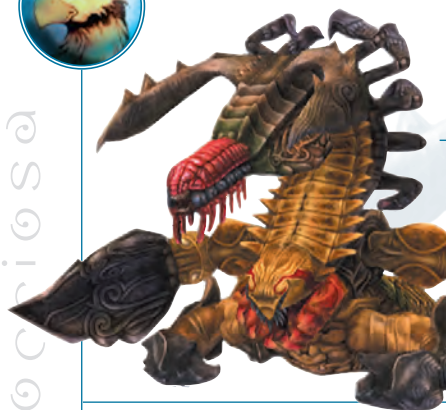
09

10

11

12

O'AKA

Armi	Prezzo di base	Abilità
Avenger	4050 Guil	Contrattacco
Stopper	5050 Guil	ATT Pietra
Condottiero	9075 Guil	Penetrazione, Priorità
Vera di perle	250 Guil	DIF magica +3%
Mitena Yeti	1550 Guil	Gelo -50%
Mitena Vigiliam	250 Guil	DIF Sonno
Anello Nettuno	2625 Guil	DIF magica +3%, Acqua -50%
Vera Vesta	6150 Guil	Fuoco –50%, Riserva Paraidro
Muro Yogin	1875 Guil	DIF magica +3%, DIF Caos

Oggetti	Prezzo di base
Pozione	50 Guil
Coda di fenice	100 Guil
Antidoto	50 Guil
Collirio	50 Guil
Erba dell'eco	50 Guil
Ago dorato	50 Guil

	SCAGLIA GHY	TESTA	BRACCIO X2
HP	12000	4000	800
AP	400	48	37
Ruba	Pozione	Pozione	Pozione
Debolezze	Antivis	–	–
Caratteristiche elementali:			
Fuoco	–	–	–
Tuono	–	–	–
Acqua	–	–	–
Gelo	–	–	–

STRATEGIA

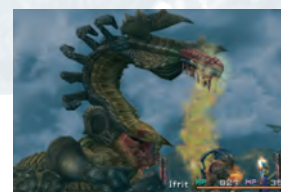
Questo pericoloso avversario è formato da quattro parti, ma voi dovrete attaccare soltanto il corpo, tenendo però a mente che le Braccia intercettano qualsiasi attacco fisico diretto verso di esso (fig. 13). Gli attacchi fisici diretti contro le Braccia avranno effetto solo usando un'arma dotata dell'abilità Penetrazione. Un Braccio distrutto si rigenera nel corso di due o tre turni di combattimento.

Troverete molto utili Incentivo e Antivis, ma come prima cosa usate Haste per velocizzare Yuna, che potrà così utilizzare più rapidamente i suoi poteri curativi. Lulu dovrebbe attaccare il corpo con una magia elementale (fig. 14), mentre Auron dovrebbe prima rivolgere la sua attenzione contro le Braccia. Anche la Testa può essere fonte di problemi: se uno dei vostri guerrieri si accorge di qualche suo movimento sospetto, fate lanciare una magia a Lulu o colpite sfruttando un attacco fisico di Wakka (fig. 15). In questo modo scongiurerete il rischio di un pericoloso attacco velenoso.

Se Lulu è già in grado di controllare magie elementali di secondo livello come Fira, sarà di grande aiuto nella distruzione temporanea delle Braccia, che darà un po' di libertà di azione al gruppo, permettendovi così di concentrare gli attacchi sul corpo. Dovreste anche ricorrere all'aiuto degli Eoni (fig. 16): le Turbotecniche infliggeranno danni nell'ordine delle migliaia di HP. Se possibile, fate partecipare tutti i personaggi ad almeno un turno della battaglia, per assicurare a tutti un guadagno in termini di AP.

13

14

15

16

SCAGLIA GHY - SECONDO ROUND

Non appena sarete riusciti a sconfiggere il mostro, dovrete affrontare una nuova battaglia. Questa volta, comunque, le cose saranno decisamente più semplici: la Scaglia Ghy avrà soltanto 6000 HP, la sua Testa 1000 e le Braccia 800. E potete combattere con Yuna, con Auron e... con Seymour (fig. 17)! Un gioco da ragazzi, in parole povere. Mentre Yuna si concentra sulla guarigione, Seymour userà le sue potenti magie elementali per attaccare la creatura, lasciando Auron praticamente senza nulla da fare.

Questa è la vostra unica possibilità di vedere in azione la Turbotecnica Hosannah di Seymour (fig. 18). L'esplosione non risparmia nessun avversario, ma purtroppo ci vuole un bel po' di tempo perché la barra Turbo del Maestro si riempia.

17

18

LA VITA CONTINUA

Dopo la vostra vittoria, riceverete sei Passosfere Lv 1, che vi permetteranno di raggiungere nuove aree della Sferografia. Dovrete quindi trovare Gatta o Luzzu (uno solo dei due, a seconda della scelta fatta in precedenza), a nord della spiaggia (fig. 19). Dopo un'altra sequenza animata, proseguirete il vostro viaggio nell'area dei resti Albhed della via micorocciosa. La mappa mostra un collegamento con la zona meridionale della via micorocciosa, ma per il momento non potete utilizzarlo, anche se un riquadro verde sulla mappa di gioco lo indica come "uscita". Ora dovrete comunque procedere obbligatoriamente verso nord-est, in direzione di Djose (fig. 20): non dimenticate però di esaminare lo scrigno che contiene una Granpozione. Incontrerete di nuovo Shelinda e O'aka (quest'ultimo ora vende solo oggetti).

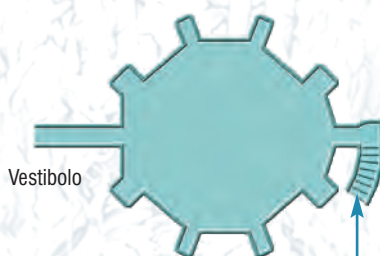
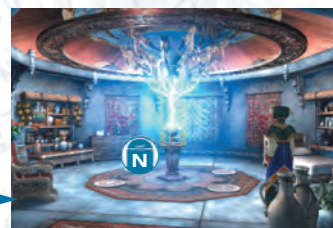
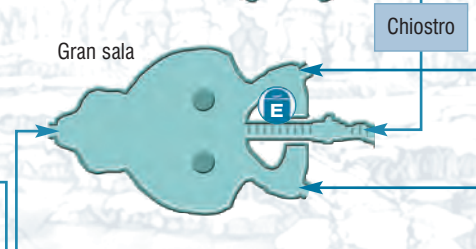
19

20

VIA DJOSE

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Abilitosfera	4
B	Dizionario Albhed 11	1
C	Anello Elios	1
D	Etere	1
E	Etere	1
F	Guil	4000
G*	Alabarda	1
H	Granpozione	1
I*	Granpozione	2
J	Megafenice	1
K	Megapozione	1
L	Coda di fenice	2
M*	Pozione	10
N	Panacea	1
O	Vera Medusa	1
P*	Multiassist	1
Q	Spada Poliedro	1

* Riceverete questi oggetti soltanto dopo aver completato il chiostro di Djose.

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Gandharva	148	32	Razzo elettrico x1 / x2
Lesmathor	200	40	Antidoto / Zanna velenosa
Simurgh	200	48	Lacrimogeno x1 / x2
Garm	240	48	Granpozione / Melatonina
Bunyips	400	48	Granpozione / Hypellina
Fungongo	540	44	Mina tacet / Etere
Budino di neve	600	48	Vento artico x2
Basilisk	2025	140	Granata fossile

DONI AMICHEVOLI

iceverete numerosi doni lungo il cammino verso il tempio. Un miliziano vi consegnerà la Spada Poliedro, se gli parlerete due volte (fig. 1): anche se quest'arma ha soltanto l'abilità ATT fisico +3%, troverete i suoi Spazi liberi molto comodi, in quanto potrete configurarli in seguito. Un altro uomo vi donerà invece una Vera Medusa (fig. 2): la sua abilità DIF Pietra + proteggerà Yuna dallo status Pietra.

Altri personaggi generosi vi permetteranno di entrare in possesso di una Megapozione, di una Granpozione e di un Etere, mentre troverete il Dizionario Albhed 11 su una roccia (fig. 3). Non dimenticate inoltre di esaminare i due scrigni vicino alla strada, che contengono due Code di fenice e un Anello Elios, che offre protezione contro Blind. Dal momento che Lulu usa raramente gli attacchi fisici e che la sua magia non viene influenzata da Blind, questo oggetto non vi tornerà molto utile, ma potrete sempre venderlo, casomai doveste avere bisogno di denaro!

01

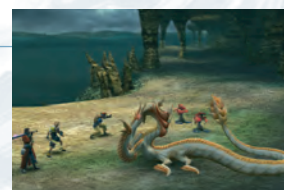
02

03

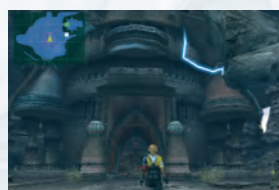
CONSIGLI

Potete portare al massimo 177 diversi tipi di equipaggiamento con voi: se l'inventario è completo e trovate qualcosa di nuovo, comparirà una finestra che vi permetterà di liberarvi di qualcosa di inutile. In alternativa, ovviamente, potete semplicemente lasciare il nuovo oggetto dove si trova. Dal momento che l'intero procedimento è piuttosto noioso, la cosa migliore da fare è vendere sempre tutto ciò di cui non avrete più bisogno. Il denaro che ricevete per gli oggetti in vostro possesso non cambia da un negozio all'altro.

L'OCCHIO DI UN BASILISK

Troverete DIF Pietra molto utile quando incontrerete dei Basilisk (fig. 4): queste creature sono infatti in grado di mutare gli avversari in pietra con un semplice sguardo. Anche se tale condizione può essere facilmente rimossa usando Esna o Ago dorato, la partita si concluderà se tutti e tre i vostri guerrieri saranno mutati in pietra. D'altro canto Kimahri può imparare la tecnica Fossilspiro dai Basilisk.

04

IL TEMPIO DI DJOSE

Ignorate la deviazione verso Fluvilunio, all'estremità settentrionale di via Mihen, per il momento: seguite invece il resto del gruppo in direzione del tempio (fig. 5). All'esterno fermatevi un momento per raccogliere 4000 Guil e quattro Abilitosfere: scoprirete anche che al punto di ristoro si vendono delle armi. A questo punto incontrerete l'invocatore Isaaru nella gran sala (fig. 6) e potrete finalmente dare un'occhiata ai locali, raccogliendo Etere, una Panacea e una Megafenice. Prima di salire le scale verso il chiostro, salvate la partita.

05

06

NEGOZIO DEL RISTORO

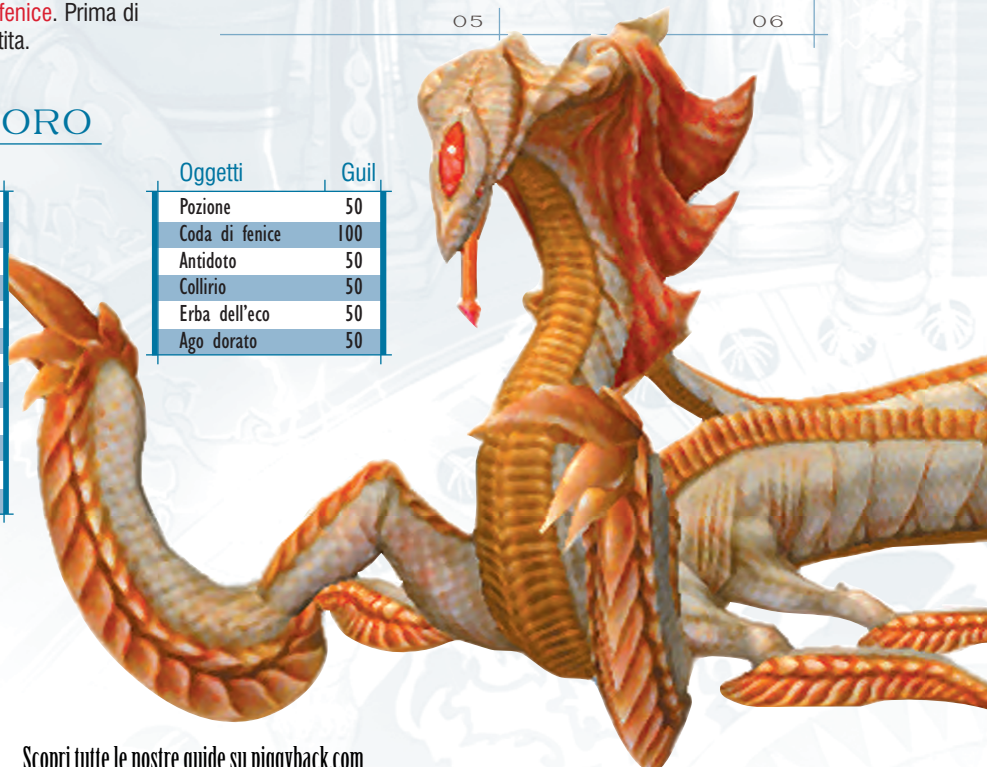
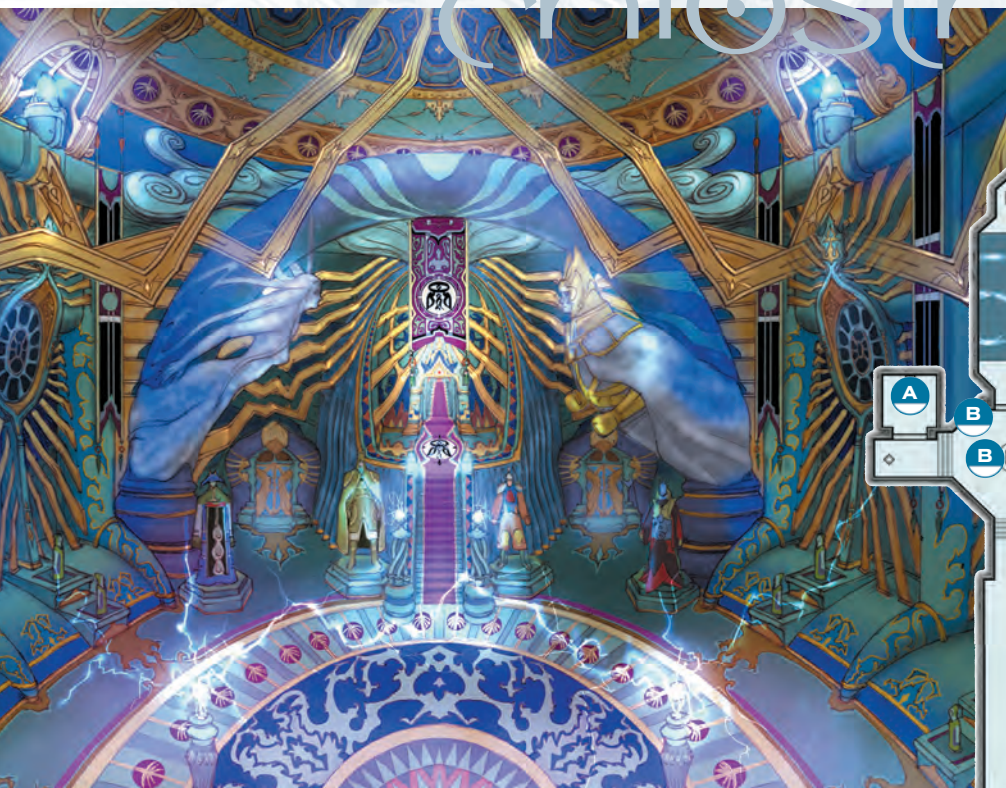
Armi	Guil	Abilità
Spada Daimyo	550	ATT fisico +5%
Asta Strigis	550	ATT magico +5%
Palla Daimyo	550	ATT fisico +5%
Mogu Runico	550	ATT magico +5%
Alabarda	825	Penetrazione, ATT fisico +5%
Bitripolus	825	Penetrazione, ATT fisico +5%
Scudo di ferro	550	DIF fisica +5%
Vera di ferro	550	DIF fisica +5%
Fascia di ferro	550	DIF fisica +5%
Anello di ferro	550	DIF fisica +5%
Mitena di ferro	550	DIF fisica +5%
Armilla di ferro	550	DIF fisica +5%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50

DJOSE - CHIOSTRO

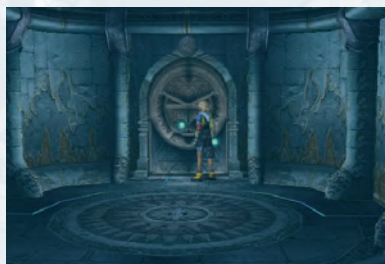
Vestibolo

Chiostro

Gran sala

LEGENDA

	Oggetto
A	Sfera della distruzione
B	Sfera di Djose
C	Potesfera mag

IL CHIOSTRO

Troverete una Sfera di Djose in una cavità, presente sia nella parete di destra sia in quella di sinistra. Queste sfere si possono inserire nella grande porta a nord (fig. 1). Entrate nella camera successiva ed esaminate il pavimento intorno all'altare: il vostro scopo è quello di illuminare tutte le parti del simbolo. Oltre l'altare, prendete una delle due Sfere di Djose dal muro (fig. 2): tenendola in mano, andate a est verso il passaggio e inseritela in una delle due cavità della parete (fig. 3). Ora recuperate l'altra sfera dal centro del locale e inseritela accanto alla prima: l'altare sotto il soffitto dovrebbe illuminarsi (fig. 4). Spingete l'altare dal centro del locale, dove è già inserita una Sfera di Djose, sotto l'altare illuminato (fig. 5): in questo modo potrete caricare la sfera. >>

01

02

03

04

05

>> Rimuovete la sfera e inseritela nella cavità a destra della porta al centro del locale (fig. 6): si aprirà un passaggio verso nord. Inserite entrambe le Sfere di Djose del passaggio orientale nell'altare (fig. 7) e teletrasportatelo entrando nel campo luminoso nel passaggio occidentale (fig. 8). A questo punto spingetelo verso nord, nel locale con il campo elettrico: salite sulla piattaforma (fig. 9). Troverete un altare all'estremità nord del locale: spingetelo contro la parete (fig. 10). In questo modo il simbolo dell'occhio, sul pavimento della camera centrale, si illuminerà.

06

07

08

09

10

Tornate nel passaggio occidentale e andate a posizionarvi sopra l'interruttore luminoso: l'altare tornerà subito al centro del locale (fig. 11). Rimuovete la Sfera di Djose carica dalla destra della porta e inseritela nella cavità a sinistra (fig. 12), provocando così l'illuminazione di un'altra parte del simbolo: a questo punto togliete le due Sfere di Djose dall'altare e portatele, una dopo l'altra, nella camera iniziale, a sud. Giunti qui, inserite le sfere nelle pareti laterali (fig. 13): così il simbolo è finalmente completo (fig. 14). L'altare si trasformerà in una piattaforma che innalzerà Tidus verso il prossimo livello.

11

12

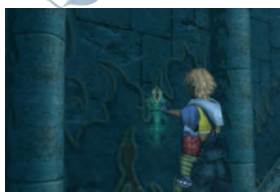
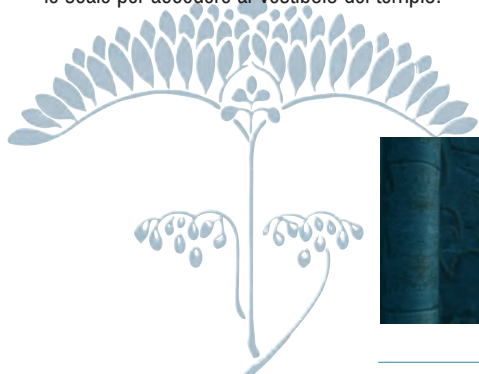
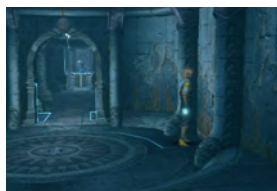
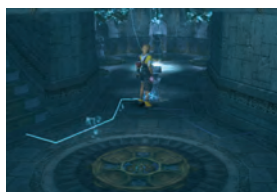
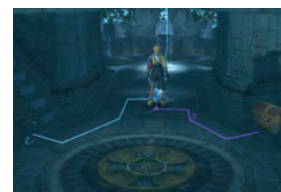
La stanza a nord è circondata da cinque altari: spingeteli tutti contro la parete (fig. 15) e compariranno delle scale, vicino all'ascensore, insieme a un nuovo altare, che farà la sua comparsa al centro del passaggio (fig. 16). Non avvicinatevi alle scale per il momento, ma prendete l'ascensore per scendere: vedrete un sigillo sul muro, vicino all'interruttore luminoso nel passaggio ovest (fig. 17). Esaminandolo, la parete si aprirà e troverete una Sfera della distruzione: prendetela e inseritela nell'altare (fig. 18) per aprire una camera nelle vicinanze (fig. 19) e ricevere un oggetto bonus (fondamentale per ottenere l'Eone segreto Anima), una Potesfera mag. A questo punto potete salire le scale per accedere al Vestibolo del tempio.

13

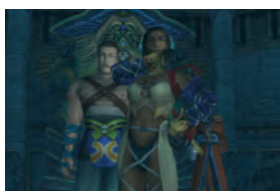
14

15

16

17

18

19

ADDIO A DJOSE

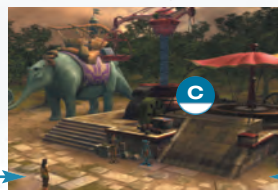
Mentre vi confrontate con Dona (fig. 20), Yuna si occupa del prossimo Eone. Procedendo verso l'uscita, Yuna farà ritorno con Ixion. Prima di abbandonare la zona, recatevi al punto di ristoro, dove potrete aprire uno scrigno contenente un Multiassist per Wakka. Ora andate nel Diaconio in cerca di Yuna e parlate con la persona che le si trova accanto, per svegliarla. Salvate la partita di fronte al ristoro e, mentre vi dirigete verso il crocevia a sud, parlate con le persone sul ponte: così facendo otterrete un'Alabarda (fig. 21), due Granpozioni e dieci Pozioni.

Il percorso dai resti Albhed della via micorocciosa verso sud è di nuovo aperto (consultate pagina 84): potete accedere al settore meridionale della via micorocciosa superando la pila di casse a sud-ovest (fig. 22). Naturalmente questa deviazione non ha molto senso, considerando che ad attendervi troverete solamente uno scrigno con quattro Aghi dorati: teoricamente, però, questo percorso potrà portarvi a Luka e, da qui, potrete persino tornare a Besaid.

20

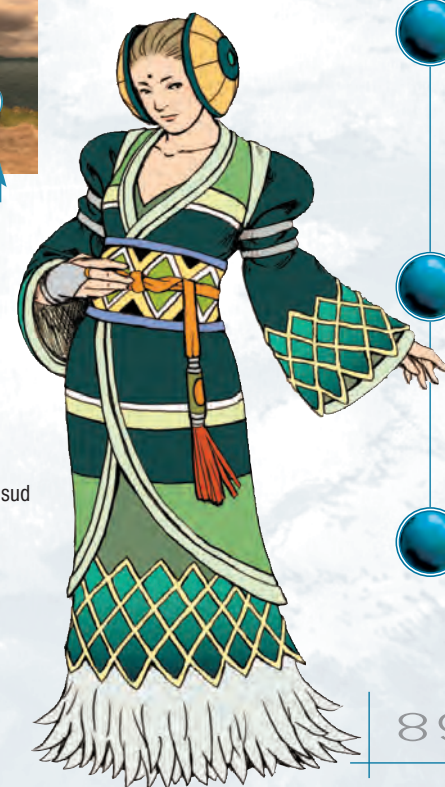
21

22

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Antidoto	4
B	Etere	1
C	Dizionario Albhed 12	1
D	Guil	5000
E	Passosfera Lv 1	3
F	Difesfera mag	1
G	Megapozione	1
H	Coda di fenice	2
I	Spirito d'invocatore	1
J	Extrapozione	1

FLUVILUNIO

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Gandharva	148	32	Razzo elettrico x1 / x2
Lesmathor	200	40	Antidoto / Zanna velenosa
Garm	240	48	Granpozione / Melatonina
Bunyips	400	48	Granpozione / Hypellina
FungOngo	540	44	Mina Tacet / Etere
Budino di neve	600	48	Vento artico x1 / x2
• Ricevitore Albhed	4000	660	Pozione
Ochu	7200	180	Panacea x1 / x2

VECCHIE CONOSCENZE

Seguite il sentiero verso nord, cercando di non perdere di vista i quattro scrigni che si trovano sul suo ciglio: due di essi contengono ognuno tre Passosfere Lv 1, in uno c'è un'Extrapozione e nell'ultimo troverete una Difesfera mag. Le posizioni dei tesori si possono ricavare dalle piccole nicchie che individuate sulla mappa di gioco (fig. 1). Lungo il percorso incontrerete anche Shelinda e i due rivali Ronso: Biran e Yenke (fig. 2). A nord, invece, Belgemine vi attende per sfidarvi: come sempre, prima dello scontro, curerà gli Eoni di Yuna (fig. 3). La cosa migliore da fare è iniziare la battaglia contro Yuna o i suoi Eoni con le barre Turbo al massimo.

01

02

03

BATTAGLIA DI EONI – PARTE 2

Belgemine evoca Ixion, mentre voi dovreste selezionare Ifrit (fig. 4). Ricordate che Ifrit si può curare con Fire. Se nonostante tutto Ixion riesce a sconfiggere Ifrit, potrete sempre contare su Valefor come riserva. Solitamente sarà sufficiente utilizzare degli attacchi fisici fino al caricamento della barra Turbo, per poi scatenare Fiamme infernali (fig. 5). Il vostro avversario getta la spugna dopo avere subito circa 6000 punti danno: se riuscirete a vincere, sarete ricompensati con due Squame di drago, mentre perdendo otterrete sei Lacrimogeni. A prescindere dall'esito della battaglia, comunque, vi sarà consegnato Spirito d'invocatore, che vi permetterà di aggiungere nuove abilità ai vostri Eoni, posto che disponiate dei necessari oggetti. Proseguite verso nord, dirigendovi verso la Stazione sud shoopuf.

04

05

CONSIGLI

Per cominciare, insegnate ai vostri Eoni alcune abilità come Autofocus, Incentivo, Reiki e Premonizione. Per fare ciò avrete bisogno di oggetti come Abilitosfere, Magicosfere, Energosfere e Velocisfere, fino a cinque o dieci di essi in ogni caso. Se siete riusciti a ottenere le due Squame di drago, potrete insegnare a un Eone Idrora. Qualora non disponiate di una quantità sufficiente dell'oggetto che vi serve, il gioco non vi dirà quanti ve ne mancano: consultate pagina 19 del capitolo Come giocare per trovare questo valore.

ALLA STAZIONE SUD SHOOPUF

Se avete prestato a O'aka del denaro all'inizio del gioco, lo troverete nella zona est della stazione. Lo scrigno accanto a lui contiene due Code di fenice. La donna vicino alle scale che avete di fronte vende alcuni oggetti (Negozio 1), come l'uomo corpulento che si trova più avanti sulla destra (Negozio 2). Procedete quindi verso la tenda a ovest, dove sta bighellonando il guidatore dello shoopuf.
Rivolgetevi al personaggio blu di fronte alla gru per proseguire nel vostro viaggio (fig. 6): prima di farlo, però, ricordate di prendere i 5000 Guil dallo scrigno che si trova dietro Lulu, nella tenda. L'uomo nell'angolo a destra è un mercante (Negozio 3). Non appena uscirete vedrete una donna di fronte alla tenda (fig. 7): anch'essa vende alcuni oggetti, piuttosto costosi (Negozio 4). Salvate la partita prima di partire con lo shoopuf (fig. 8) e ricordate di equipaggiare Wakka e Tidus con armi dotate delle abilità Tuonattacco e ATT lentezza. Potrebbe essere una buona idea anche preparare alcune pozioni.

06

07

08

O'AKA

Armi	Guil	Abilità
Doppiofilo	2175	Fuocattacco, Gelattacco
Multiassist	975	ATT fisico +5%, ATT fisico +3%
Snake Head	3075	ATT magico +5%, ATT veleno
Vera Mithril	1575	DIF magica +5%, DIF fisica +5%
Anello Emerald	1125	DIF magica +5%, DIF fisica +3%
Armilla Vaccinum	1425	DIF Veleno, Riserva Parathund

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50

RICEVITORE ALBHED

HP: 4000	AP: 660
Ruba: Pozione	
Debolezze: Slow	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno dimezzato
Tuono:	Danno x 1.5
Acqua:	Danno dimezzato
Gelo:	Danno dimezzato

NEGOZIO 1

Armi	Guil	Abilità
Scudo Elios	1968	DIF fisica +5%, DIF Blind
Vera Vaccinum	1781	DIF fisica +5%, DIF Veleno
Doppiariserva	1968	Riserva Parathund, Riserva Parafire
Anello Echo	1968	DIF fisica +5%, DIF Mutismo
Mitena Medusa	3281	DIF fisica +5%, DIF Pietra
Armilla Nettuno	3843	DIF fisica +5%, Acqua -50%

Oggetti	Guil
Pozione	62
Coda di fenice	125
Antidoto	62
Collirio	62
Erba dell'eco	62
Ago dorato	62

NEGOZIO 2

Armi	Guil	Abilità
Scudo Vaccinum	2850	DIF magica +5%, DIF Veleno
Vera Aqueum	3150	DIF magica +5%, Riserva Paraidro
Muro Medusa	5250	DIF magica +5%, DIF Pietra
Anello Emerald	2250	DIF magica +5%, DIF magica +3%
Mitena Elios	3150	DIF magica +5%, DIF Blind
Armilla Yeti	6150	DIF magica +5%, Gelo -50%

Oggetti	Guil
Pozione	100
Coda di fenice	200
Antidoto	100
Collirio	100
Erba dell'eco	100
Ago dorato	100

09

NEGOZIO 3

Armi	Guil	Abilità
Onniveggente	2250	ATT fisico +5%, Spot
Spada Focum	3750	ATT fisico +5%, Fuocattacco
Gelobomber	3750	ATT fisico +5%, Gelattacco
Doppialancia	8700	Perforazione, Fuocattacco, Gelattacco
Luna pallida	6150	Perforazione, ATT Blind

Oggetti	Guil
Pozione	100
Coda di fenice	200
Antidoto	100
Collirio	100
Erba dell'eco	100
Ago dorato	100

10

NEGOZIO 4

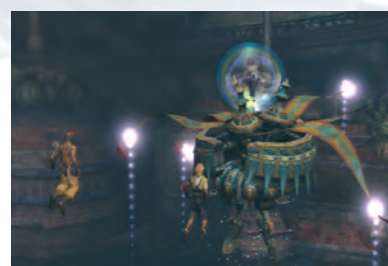
Armi	Guil	Abilità
Asta Vesper	7076	ATT magico +5%, ATT Blind
Cait Sith Ade	14892	ATT Morte
Cait Sith Poison	5688	ATT magico +5%, ATT veleno
Lancia Zenit	5827	ATT magico +5%, ATT fisico +5%, Perforazione
Lancia Tonum	6937	ATT magico +5%, Tuonattacco, Perforazione

Oggetti	Guil
Pozione	92
Coda di fenice	185
Antidoto	92
Collirio	92
Erba dell'eco	92
Ago dorato	92

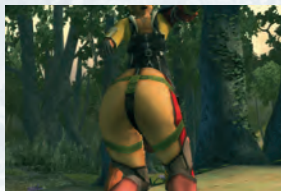
11

STRATEGIA

Questa battaglia vede coinvolti Tidus e Wakka (fig. 9). Le armi dotate di Tuonattacco sono molto utili, come pure lo saranno Haste e Slow. Se decidi di usare la Turbotecnica di Wakka, cerca di fermare le lancette per due volte almeno sul simbolo giallo (sul Tuono).

Il tuo avversario userà l'attacco Idroturbine per due turni (fig. 10). Al terzo turno, nuoterà verso l'alto e si preparerà a lanciare le sue Elettrobombe, per scatenare una violenta esplosione che provocherà lo stato Blind. Se riuscite a infliggere più di 500 HP fra queste due azioni, l'esplosione sarà interrotta e il Ricevitore Albhed tornerà negli abissi (fig. 11). Potrete quindi usare Provoca per richiamarlo, ma così facendo aumenterete la sua potenza di attacco per i prossimi due turni. Se i vostri personaggi sono troppo deboli per infliggere i 501 HP necessari, la vostra unica possibilità è quella di utilizzare le pozioni prima dell'esplosione.

ALLA STAZIONE NORD SHOOPUF

Potete salvare di nuovo la partita, una volta giunti sulla riva opposta. O'aka vi aspetterà a ovest, con un sacco pieno di oggetti. Vedrete il Dizionario Albhed 12 sulla sommità della rampa alla sua destra (fig. 12), mentre un po' più a ovest si trova uno scrigno contenente dell'Etere. Avanzando ancora verso ovest il vostro gruppo sarà raggiunto da un altro guardiano. Tidus incontrerà infatti una sua vecchia conoscenza, Rikku, sulla riva del fiume (fig. 13).

12

13

O'AKA

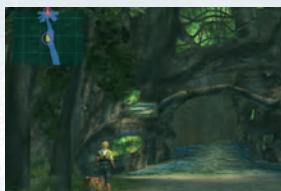
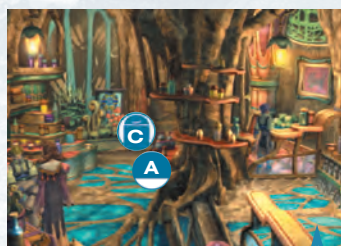
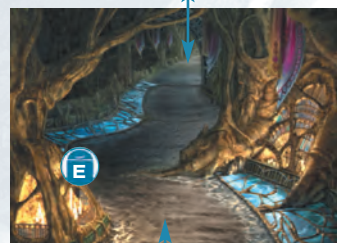
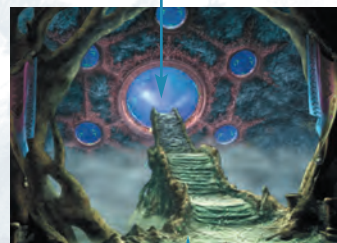
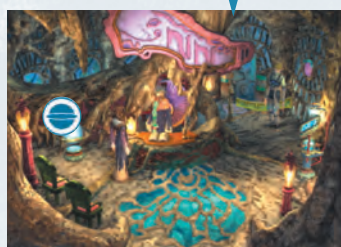
Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50

RIKKU

Una battaglia dimostrativa vi darà prova delle abilità di Rikku: costei è in grado di aprire gli scrigni per recuperare oggetti come Squame di drago e Nettare energetico (fig. 14). Rikku dispone di una Turbotecnica molto interessante, Cocktail, che le permette di combinare diversi oggetti, ottenendo risultati degni di nota (fig. 15). Come esempio Rikku unirà due Anime di Piros, ma sappiate che potete combinare anche altri oggetti presenti nel vostro inventario.

14

Osservate la Sferografia per capire se potete proseguire con Rikku: la vostra nuova guerriera è inizialmente piuttosto debole, per cui cercate di farle fare parecchia pratica. Tenete anche d'occhio tutti gli scrigni durante i prossimi scontri e aprite i due che troverete lungo il cammino (fig. 16). Uno contiene quattro Antidoti, mentre nell'altro si nasconde una Megapozione. Proseguite verso nord e arriverete a Guardosalam: anche se vedrete una Salvosfera di fronte all'ingresso, sulla mappa, questa farà la sua comparsa soltanto dopo che sarete entrati a Guadosalam.

15

16

GUADOSALAM

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà.
A	Dizionario Albhed 13	1
B	Elisir	1
C	Guil	3000
D	Granpozione	2
E	Razzo fulminante	8
F	Megapozione	1

BENVENUTI NELLA CASA DEI GUADO

Una volta che Tromell e Yuna si sono mossi, Rikku spiega la nuova opzione Modifica (fig. 1). Nella Locanda sulla destra potete osservare una battaglia dimostrativa su un monitor: i vostri avversari sono Larva e Thytan. Dal momento che il sentiero verso la Piana dei lampi è bloccato, tanto vale dare un'occhiata in giro. Aprite gli scrigni che contengono una Megapozione e un Elisir (fig. 2), quindi entrate nella casa a nord-ovest e prendete 3000 Guil, anch'essi all'interno di uno scrigno (fig. 3). Non dimenticate inoltre il Dizionario Albhed 13, che si trova a sinistra della colonna. Nel Negozio incontrerete O'aka, che vende le stesse mercanzie del collega dietro il bancone, ma a un prezzo molto più vantaggioso. Quando avete finito, oltrepassate la doppia porta rossa a nord, per entrare nella residenza di Seymour.

01

02

03

CONSIGLI

La funzione Modifica vi tornerà molto utile, per cui fate in modo che Rikku si concentri sull'uso dell'opzione Ruba. Potrete usare diversi oggetti per creare abilità addizionali per le vostre armi e per le protezioni: questo significa che le armi con spazi abilità utili saranno particolarmente importanti. In teoria potreste giocare a Final Fantasy X anche ignorando del tutto questa opzione, ma non è certo una tattica consigliata. Troverete l'elenco di tutte le abilità per armi e protezioni nel capitolo Oggetti, a pagina 144.

NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	1237	ATT fisico +5%, (I)
Asta Gloriam	1237	ATT magico +5%, (I)
Multiassist	1237	ATT fisico +5%, (I)
Moguvariabile	1237	ATT magico +5%, (I)
Alabarda	2475	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Bitripolus	2475	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Devastator	1237	ATT fisico +5%, (I)
Scudo Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Vera Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Tutore Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Anello Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Mitena Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Armilla Raijin	3487	Tuono –50%, (I)
Targa Raijin	3487	Tuono –50%, (I)

Oggetti	Guil
Pozione	75
Coda di fenice	150
Antidoto	75
Collirio	75
Erba dell'eco	75
Ago dorato	75

O'AKA

Armi	Guil	Abilità
Doppiofilo	2175	Acquattacco, Tuonattacco
Belladonna	3075	ATT magico +5%, ATT veleno
Poteroscuro	3075	ATT Blind, (I)
Cait Sith Ade	12825	ATT magico +5%, ATT Morte
Bitripolus	1650	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Devastator	825	ATT fisico +5%, (I)
Scudo Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Vera Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Tutore Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Anello Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Mitena Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Armilla Raijin	2325	Tuono –50%, (I)
Targa Raijin	2325	Tuono –50%, (I)

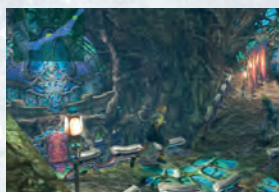
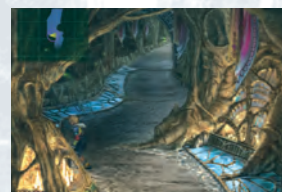
Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50

04

05

RESIDENZA DI SEYMOUR

Troverete uno scrigno con due Granpozioni nascosto al livello superiore (fig. 4). Tromell comparirà, se cercherete di andarvene: seguitelo nel salone e parlate con tutti i presenti. Fatto ciò, Seymour farà la sua comparsa (fig. 5).

Troverete gli altri ad attendervi fuori. Camminate lungo la strada diretta verso sud (fig. 6) per raggiungere l'Oltremondo: a quanto pare la guardia ha cambiato idea e ora vi lascia passare. Nascosto dietro un angolo del Viale per l'Oltremondo, si trova uno scrigno che contiene otto Razzi fulminanti (fig. 7).

06 07

OLTREMONDO

Potrete chiacchierare con alcune persone sui gradini che conducono all'Entrata. Una volta all'interno, parlate con Wakka (fig. 8): dopo l'intermezzo che segue, scoprirete che la spada Fraternity di Tidus dispone di tre abilità addizionali, ATT fisico +10%, Acquattacco e Spot. La vostra visita all'Oltremondo si conclude con una lunga conversazione con Yuna.

08

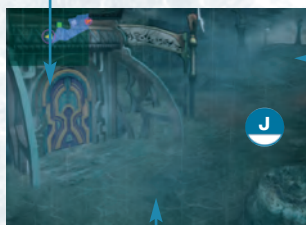
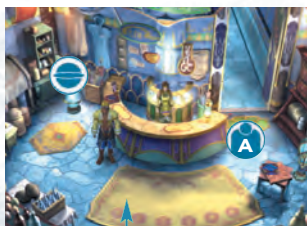
DESTINAZIONE MACALANIA

Tornate alla dimora di Seymour: a ovest troverete ad attendervi Shelinda, accanto all'uscita che conduce alla Piana dei lampi (fig. 9). Prima di parlare con lei, potrete scambiare quattro chiacchiere con i vostri compagni guardiani. Troverete Rikku vicino ai negozi (fig. 10) e, uscendo da questi ultimi, vi imbatterete in Kimahri. Avrete inoltre la possibilità di parlare con Lulu, per dirle quale dei vostri compagni ha catturato la vostra attenzione! Una volta che tutti gli altri guardiani saranno radunati, dirigetevi verso l'uscita e parlate con Shelinda, che vi informerà della partenza di Seymour. A questo punto dirigetevi verso la Piana dei lampi.

09

10

PIANA DEI LAMPI

Casa del viante

Casa del viante

Bosco di Macalania

Nord

G
C
B
I

Sud

Guadosalam

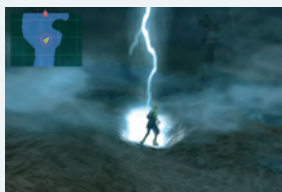
LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 14	1
B	Etere	1
C	Guil	2000
D	Guil	5000
E	Granpozione	2
F	Coda di fenice	2
G	Panacea	1
H	Idrobomber	1
I	Extrapozione	1
J	Scudo Raijin	1

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Aroj	200	92	Razzo elettrico / Razzo fulminante
Buel	230	92	Granpozione / Stricnina
Meryujin	265	92	Ago dorato / Granata fossile
Kusarik	445	92	Granpozione / Clessidra d'argento
Kyactus	500	350	Coda di chocobo
Elemento dorato	1200	92	Razzo elettrico x1 / x2
Larva	1498	262	Cortina lunare x1 / x2
Thytan	3600	800	Cortina luminosa

TUONI E FULMINI

I vostro viaggio verso nord è ostacolato dalle costanti tempeste della Piana dei lampi. Per evitare i fulmini dovete premere il tasto ⊗, non appena lo schermo diventa bianco. Tidus farà quindi un agile balzo per spostarsi (fig. 1) mentre, se sbaglierete il tempo, verrà scagliato al suolo (fig. 2). Fortunatamente, i colpi non provocano danni e, inoltre, sarete al sicuro dai fulmini sotto le torri. I mostri nei paraggi sono piuttosto avvezzi ai fulmini, per cui cercate di evitare le armi con l'abilità Tuonattacco. In generale è molto efficace Acquattacco, come pure ATT Pietra. Ovviamente vi sarà anche molto utile una protezione contro l'elemento Tuono (fig. 3).

01

02

03

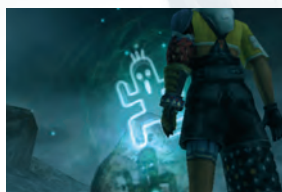
CONSIGLI

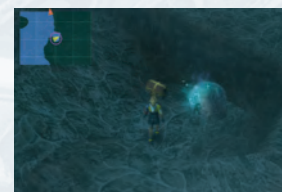
Se riuscirete a evitare almeno cinque fulmini in successione, troverete uno scrigno del tesoro di fronte alla Casa del viante di Rin, a nord. Fate attenzione dopo le battaglie, perché i lampi possono colpire in qualsiasi momento: se riuscirete a evitarne 200 di fila, riceverete la ricompensa massima (sarà più facile riuscirci se sarete dotati dell'abilità Incontri 0). Volendo potrete anche rimandare questa sfida a un secondo momento: consultate pagina 197 del capitolo Segreti per l'elenco di tutte le potenziali ricompense.

UN PROBLEMA SPINOSO

Troverete uno scrigno contenente due Code di fenice di fronte alla prima Salvosfera. Se rimarrete sulla sinistra troverete altri due scrigni, uno contenente due Granpozioni e l'altro con 5000 Guil (fig. 4). Subito di fronte al terzo forziere vedrete una strana pietra: se la esaminerete normalmente non accadrà nulla di strano, ma premendo il tasto ◻, ne uscirà lo spirito di un Kyactus (fig. 5). Da questo momento in poi avrete a che fare anche con questi avversari, che possono sembrare relativamente indifesi ma sono dotati di un formidabile attacco: 1000 aghi (infligge 1000 HP di danno). Anche colpire il Kyactus è piuttosto difficile, per cui la cosa migliore da fare è chiamare un Eone in vostro aiuto, oppure lasciar perdere la pietra per ora.

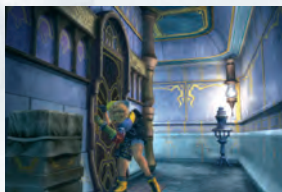
Se vi sposterete verso est, incontrerete Maechen sotto una torre parafulmini (fig. 6). Shelinda è dietro la prossima torre, mentre a est, in una baia, troverete un Idrobomber e la seconda pietra del Kyactus (fig. 7). Attivando anche questa pietra vi troverete in futuro sotto l'attacco contemporaneo di due creature di questo tipo. Avanzando verso l'estremità settentrionale della Piana dei lampi - Sud, il gruppo prenderà una pausa per riposarsi da Rin.

04

05

06

07

CASA DEL VIANTE DI RIN

Da Rin troverete degli equipaggiamenti con protezione dal Tuono a prezzi decisamente ragionevoli. Osservate il libro "L'invocatore e la piana", che si trova sul bancone: le sue pagine vi diranno che dovrete esaminare le pietre dei Kyactus. Mentre parlate con Rikku, farà la sua comparsa Rin in persona: salutatelo ed egli vi chiederà come procedono i vostri studi della lingua Albhed. Rispondete in modo positivo se volete ricevere il Dizionario Albhed 14 e soltanto a questo punto procedete lungo il passaggio sulla destra, per vedere cosa sta facendo Yuna (fig. 8).

Quando tornate nella sala principale, sul tavolo dietro Kimahri, potete vedere il libro "Tutto sui fulmini". Osservatelo, per capire quanto siete stati bravi nell'evitare i fulmini, quindi parlate con Rikku se volete andarvene. A quanto pare qualcuno ha abbandonato uno Scudo Raijin proprio al centro del sentiero (fig. 9). Grazie a Immunotuono otterrete così una protezione completa contro l'elemento Tuono. Se sarete stati estremamente abili, o particolarmente sfortunati, nell'evitare i lampi, troverete anche uno scrigno contenente diversi oggetti, di fronte alla porta della Casa del viante, la prossima volta che vi farete ritorno (fig. 10).

08

09

10

NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	825	ATT fisico +5%, (I)
Asta Gloriam	825	ATT magico +5%, (I)
Multiassist	825	ATT fisico +5%, (I)
Moguvariabile	825	ATT magico +5%, (I)
Alabarda	1650	Penetrazione, ATT fisico +5%, (I)
Bitripolus	1650	Penetrazione, ATT fisico +5%, (I)
Devastator	825	ATT fisico +5%, (I)
Scudo Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Vera Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Tutore Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Anello Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Mitena Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Armilla Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%
Targa Raijin	2475	Tuono -50%, HP +5%

Oggetti	Guil
Pozione	50
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Granata	300
Mappa	50

PIANA DEI LAMPI – NORD

Un nuovo nemico vi attende nella zona settentrionale della Piana del tuono: il Thytan (fig. 11). Se il vostro gruppo ha già maturato una notevole esperienza in battaglia, non avrete particolari difficoltà a liberarvi di questa enorme creatura. Gli attacchi portati con gli status alterati Sonno e Blind spesso non hanno effetto, mentre saranno molto utili Veleno, Lentezza e Pietra.

11

Se siete interessati a un'Extrapozione, dovrete dirigervi leggermente a sud-est, oltre Rin (fig. 12): troverete il prossimo scrigno soltanto dopo che Yuna avrà insistito perché il gruppo faccia una nuova pausa (fig. 13). Vedrete il forziere dietro una rovina e al suo interno troverete dell'Etere. Procedendo in direzione di Macalania troverete altri 2000 Guil e una Panacea.

12

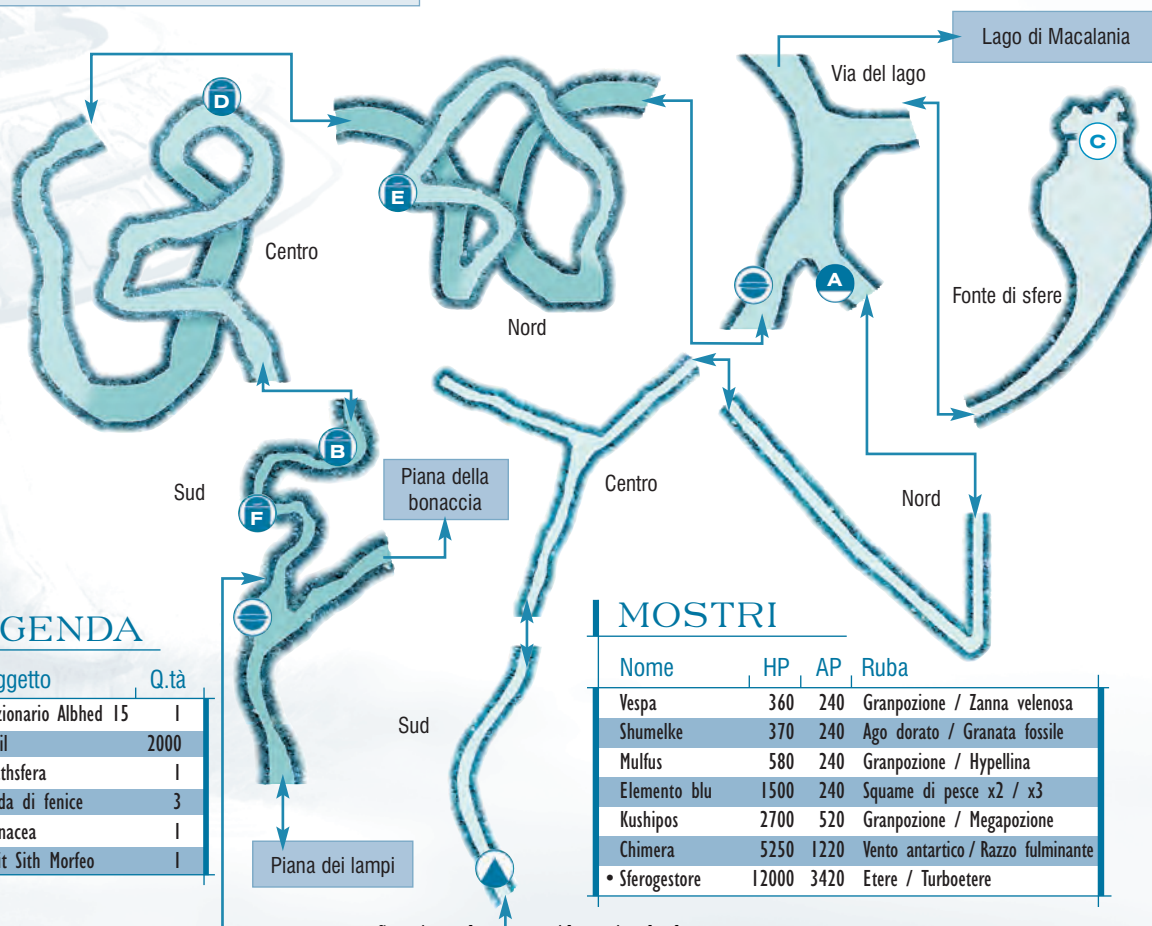
13

14

15

CONSIGLI

Mentre vi dirigete a ovest, troverete un altro paio di pietre dei Kyactus (fig. 14). Se la pietra è luminosa, premete il tasto ⓧ per esaminarla. Non potrete comunque attivare più di tre pietre dei Kyactus in totale: da questo momento in poi, però, questi pericolosi mostri si aggireranno nei dintorni (fig. 15).

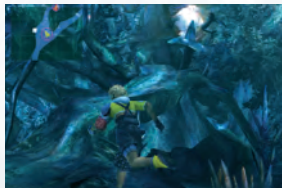
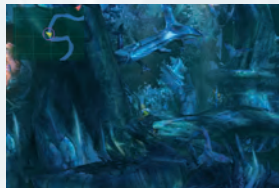
BOSCO DI MACALANIA

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 15	1
B	Guil	2000
C	Jecthsfera	1
D	Coda di fenice	3
E	Panacea	1
F	Cait Sith Morfeo	1

MOSTRI

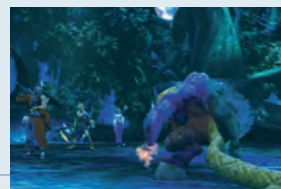
Nome	HP	AP	Ruba
Vespa	360	240	Granpozione / Zanna velenosa
Shumelke	370	240	Ago dorato / Granata fossile
Mulfus	580	240	Granpozione / Hypellina
Elemento blu	1500	240	Squame di pesce x2 / x3
Kushipos	2700	520	Granpozione / Megapozione
Chimera	5250	1220	Vento antartico / Razzo fulminante
• Sferogestore	12000	3420	Etere / Turboetere

L'UOMO-MOSCERINO

Dopo una breve conversazione vicino alla Salvosfera, procedete verso il tempio. La svolta a nord-est è bloccata, per cui la vostra unica possibilità è quella di avanzare verso nord (fig. 1). Nel bosco si trovano diversi scrigni: nel primo rinverrete un Cait Sith Morfeo (fig. 2), mentre nel secondo, al centro del sentiero, ci saranno 2000 Guil. Nel cuore della foresta, invece, uno scrigno con tre Code di fenice è nascosto dietro una vecchia radice. Alla fine di questa sezione incontrerete una strana creatura, che vi parlerà della Caccia alle farfalle (fig. 3). Se volete cimentarvi in questo sotto-gioco, non dovete fare altro che toccare la farfalla blu che vola nelle vicinanze: in caso contrario, procedete pure per il vostro cammino. Mentre procedete lungo la Via del lago, potrete aprire uno scrigno dietro un albero, ottenendo così una Panacea.

01

02

03

CONSIGLI

Le Chimere sono molto più forti degli altri avversari che avete incontrato fino a questo momento (fig. 4). Per peggiorare ulteriormente la situazione, Blind e Mutismo avranno effetto solo su una delle tre teste della creatura, mentre Sonno si rivelerà completamente inutile. Fuoco e Idro infliggeranno danni ridotti della metà. Se non potrete ricorrere a ATT Pietra, la cosa migliore da fare è tentare con Lentezza, Moviola o Altolà. Kimahri può imparare l'abilità Idrorespiro da questo mostro.

04

LA CACCIA ALLE FARFALLE

Questo divertente mini-gioco è ambientato al Centro del Bosco di Macalania, come pure nella zona Nord della stessa foresta. Per cominciare a giocare dovete solo toccare una farfalla blu appena prima di arrivare alla fine della sezione in questione (fig. 5 e 6): in ogni caso, avrete soltanto 40 secondi per riuscire a toccare sette farfalle blu. Se per sbaglio toccherete una farfalla rossa, sarete costretti a ingaggiare uno scontro che vi farà perdere tempo prezioso. Nella zona centrale sarete ricompensati con uno scrigno contenente un'Emmepisfera, mentre il premio a nord sarà uno scrigno con dell'Etere. In seguito avrete la possibilità di giocare questo sotto-gioco in condizioni di maggiore difficoltà, ottenendo di conseguenza ricompense più importanti (consultate pagina 197 del capitolo Segreti a tale proposito).

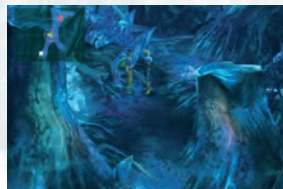
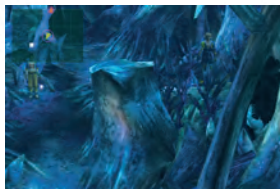
05

06

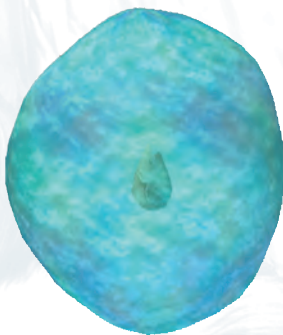
L'INCONTRO CON O'AKA

Incontrerete O'aka presso la Salvosfera lungo la Via del lago (fig. 7). Se non comprate nulla in un primo momento, vi chiederà se c'è qualcosa che non va con i suoi prezzi: se volete che calino del 25%, non dovrete fare altro che rispondere: "Troppo caro". Attenzione però, perché selezionando l'altra risposta otterreste l'effetto contrario, cioè un aumento dei prezzi pari al 25%! Esaminando il sottobosco sulla destra troverete il Dizionario Albhed 15 (fig. 8). Per ora non potete procedere oltre, per cui il vostro viaggio dovrà necessariamente continuare a nord-est: ricordate comunque di salvare la partita, prima di avanzare, perché state per affrontare una battaglia impegnativa.

07

08

O'AKA

Armi	Guil	Abilità
Spada Sonic	750 Guil	Iniziativa
Asta Vesper	525 Guil	ATT magico +5%, ATT Blind
Gelobomber	525 Guil	ATT fisico +5%, Gelattacco
Bitripolus	2025 Guil	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Pugno di ferro	975 Guil	ATT fisico +5%, ATT magico +5%
Anello Yeti	2025 Guil	Gelo -50%, HP +5%
Mitena Nettuno	1575 Guil	Acqua -50%, ATT magico +5%

Oggetti	Guil
Pozione	100
Granpozione	1000
Coda di fenice	200
Antidoto	100
Collirio	100
Erba dell'eco	100
Ago dorato	100

SFEROGESTORE

HP: 12000	AP: 3240
Ruba: Etere, Turboetere	
Debolezze: –	

Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Variabile
Tuono:	Variabile
Acqua:	Variabile
Gelo:	Variabile

09 10

STRATEGIA

La tattica migliore è quella di usare armi non-elementali, in quanto il vostro avversario cambierà le sue caratteristiche elementali nel corso della battaglia (fig. 9). Naturalmente, in una situazione di emergenza potrete comunque aprire il menu delle armi, per cambiare equipaggiamento nel corso della battaglia.
Gli attacchi fisici infliggono solo danni di lieve entità (fig. 10) e sono seguiti da un contrattacco magico del nemico. A seconda dell'incantesimo lanciato dallo Sferogestore, è possibile determinare le caratteristiche elementali attuali, in modo da poter controbattere con una magia basata sull'elemento opposto (fig. 11). Il nemico, dopo questo attacco, altererà suo allineamento elementale: ancora una volta dovrete quindi attaccare con un'arma, obbligandolo a rivelare il suo nuovo elemento. Se Ifrit, Ixion o Yuna hanno al massimo le barre del Turbo, la battaglia sarà molto più facile: usate Fiamme infernali se l'avversario lancia Blizzard, oppure magie basate sull'elemento Acqua se il nemico usa Elektroflusso (fig. 12).
Se usate una Turbotecnica di un Eone per liberarvi dell'avversario, dovreste venire ricompensati con un Ultracidio, che vi fornirà ben 4860 AP. Cercate di fare in modo che questa ricompensa venga condivisa da tutti i componenti del gruppo, facendoli partecipare allo scontro per almeno un turno.

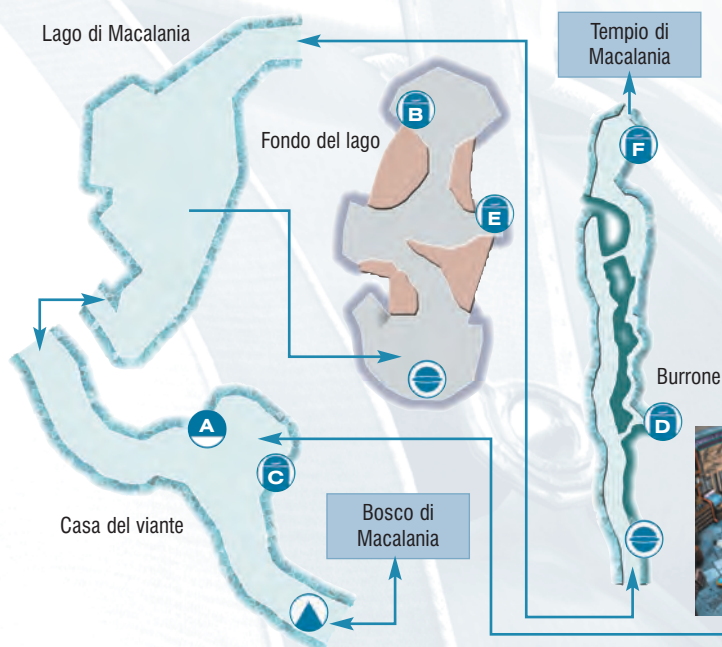
11 12

NOTIZIE DA JECHT

Dopo la vostra vittoria, troverete una Jechtsfera che permetterà ad Auron di apprendere la Turbotecnica Quasar. In questo modo potrete scagliare gli avversari lontano dal campo di battaglia, se non saranno immuni a Spazzata.

O'aka è diretto a nord e anche voi dovreste seguirlo. Ricordate però che ora potete anche dirigervi a sud-est, verso il punto dove avevate trovato il Dizionario Albhed 15. Scegliendo questa strada (fig. 13) arriverete a una Salvosfera, nella zona sud del Bosco di Macalania, senza subire l'assalto di alcun mostro. Potrete anche iniziare una nuova Caccia alle farfalle: anche se il limite di tempo sarà ora ridotto a soli 30 secondi, potrete ottenere ricompense molto più interessanti.

13

LAGO DI MACALANIA

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Occhio diabolico	310	300	Granpozione / Stricnina
Lupo delle nevi	400	300	Melatonina x1 / x2
Mafut	710	300	Granpozione / Hypellina
Guardia Guado	1200	290	Granpozione / Extrapozione
Budino di ghiaccio	1350	300	Vento antartico x1 / x2
• Cannoniere Albhed	16000	4400	Cortina lunare x1 / x2
• Sigillo Albhed	1000	220	Granpozione x1 / x2
• Wendigo	18000	2000	Granpozione /Extrapozione

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 16	1
B**	Avenger	1
C*	Guil	4000
D*	Passosfera Lv 1	1
E**	Passosfera Lv 2	1
F*	Megapozione	1

* Dopo la battaglia contro il Cannoniere Albhed
** Dopo il chiostro

LAGO DI MALACANIA - CASA DEL VIANTE

i trovate coinvolti in una conversazione di fronte a Rin (fig. 1). Se volete ricevere un oggetto, in seguito, farete meglio a confermare che Clasko ha quello che serve per diventare un Allevatore chocobo. Dovrete però attendere la fine della prossima battaglia contro un boss per mettere le mani sullo scrigno dietro di lui. Nel frattempo, O'aka è proprio di fronte alla porta, pronto a offrirvi nuove mercanzie interessanti: alla sua sinistra (fig. 2) troverete il Dizionario Albhed 16. Prima di procedere verso nord-ovest, ricordate di salvare la partita nella Casa del viante: all'interno troverete anche l'anziano Maechen, una Diziosfera Albhed e un monitor con informazioni su Chimere e Kushipos. Una volta tornati all'aperto, dirigetevi verso il tempio. Gli Albhed faranno un nuovo tentativo di catturare Yuna (fig. 3)!

01

02

03

O'AKA

Oggetti	Guil
Pozione	100
Granpozione	1000
Coda di fenice	200
Antidoto	100
Collirio	100
Erba dell'eco	100
Ago dorato	100

Armi	Guil*	Abilità
Spada Sonic	18450	Iniziativa, ATT fisico +3%
Alabarda	3900	ATT magico +5%, ATT magico +3%, Perforazione
Pugno di ferro	1950	ATT magico +5%, ATT fisico +3%
Vera Vaccinum	4350	HP +10%, DIF Veleno
Anello Echo	4650	HP +10%, DIF Mutismo
Mitena Echo	1650	DIF Mutismo, (I)
Armilla Medusa	3750	DIF Pietra, (I)
Targa Titan	3450	HP +10%, HP +5%

* Se siete riusciti a convincere O'aka a modificare i suoi prezzi sulla Via del lago, li troverete variati del 25%, in più o in meno. Lo stesso discorso vale per gli oggetti.

CANNONIERE ALBHED

HP: 16000	AP: 4400
Ruba: Cortina lunare x1 / x2	
Debolezze: Lentezza, Antiscutum, Moviola	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	Danno x 1.5
Acqua:	–
Gelo:	–

SIGILLO ALBHED

HP: 1000	AP: 220
Ruba: Granpozione x1 / x2	
Debolezze: Lentezza, Antiscutum, Moviola	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno dimezzato
Tuono:	–
Acqua:	Danno dimezzato
Gelo:	Danno dimezzato

NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	825	ATT fisico +5%, (I)
Asta Gloriam	825	ATT magico +5%, (I)
Multiassist	825	ATT fisico +5%, (I)
Moguvariabile	825	ATT magico +5%, (I)
Alabarda	1650	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Bitripolus	1650	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Devastator	825	ATT fisico +5%, (I)
Scudo da viante	1575	HP +10%, (I)
Vera da viante	1575	HP +10%, (I)
Fascia da viante	1575	HP +10%, (I)
Anello da viante	1575	HP +10%, (I)
Mitena da viante	1575	HP +10%, (I)
Armilla da viante	1575	HP +10%, (I)
Targa da viante	1575	HP +10%, (I)
Spada	50	-

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Granata	300
Mappa	50

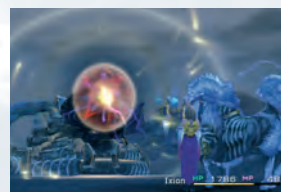
STRATEGIA

Usate delle armi a lunga gittata per sconfiggere il pericoloso Sigillo Albhed, dal momento che quest'ultimo vi impedisce di utilizzare magie ed Eoni (fig. 4). Una volta eliminato il Sigillo Albhed, potete usare nuovamente gli incantesimi, così come il vostro avversario. I suoi attacchi e contrattacchi normali tendono a essere generalmente innocui (fig. 5), ma dopo tre turni scatenerà il potente Fascio magico: voi potrete evitarlo attaccando per primi con una magia, preferibilmente Thundara (fig. 6). Usando questa tattica comparirà un nuovo Sigillo Albhed, che impedirà di nuovo l'entrata in gioco delle forze magiche.

Se non riuscite a impedire al Cannoniere Albhed di utilizzare il Fascio magico, la cosa migliore da fare è evocare un Eone per assorbire una buona parte dei danni che, altrimenti, andrebbero a colpire l'intero gruppo. In questa situazione potrebbe rivelarsi utile l'abilità Protegge (fig. 7), come pure la Turbotecnica di Ixion. Non eliminate il Sigillo Albhed se i vostri personaggi sono sufficientemente potenti da distruggere il Cannoniere Albhed senza ricorrere agli incantesimi.

04

05

06

07

VERSO IL TEMPIO...

Dopo la vittoria, il gruppo raggiungerà l'estremità nord del Burrone del Lago di Macalania (fig. 8). Potrete anche decidere di ritornare alla Casa del viante per recuperare alcuni oggetti, anche se potrete farlo soltanto in un secondo momento. Aprite lo scrigno contenente una Megapozione, quindi procedete verso nord, in direzione del tempio.

08

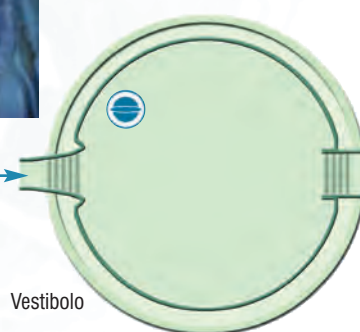
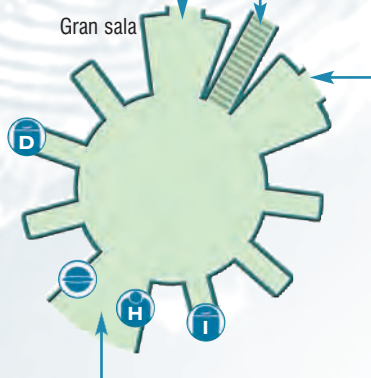
TEMPIO DI MACALANIA

Tempio di Macalania

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Elisir	1
B	Etere	1
C	Guil	400
D	Guil	5000
E	Granpozione	2
F	Coda di fenice	3
G	Panacea	2
H	Targa Shell	1
I	Extrapozione	2

Diaconio

Chiostro

Vestibolo

Gran sala

Via santa

Lago di Macalania

Diaconio

IL TESTAMENTO DI LORD JYSCAL

edrete un Albhed sul lato della strada: costui vi donerà 400 Guil (fig. 1). All'interno del tempio, Tromell, fermo di fronte a una Salvosfera, vi consegnerà una Targa Shell (fig. 2). Gli scrigni nel tempio contengono 5000 Guil e due Extrapozioni. Vicino alle scale la vostra attenzione sarà indirizzata verso il chiostro, mentre Tromell sembrerà svanito. Entrate nella camera a nord-est, dove riceverete un messaggio dal padre di Seymour, Lord Jyscal (fig. 3). Una delle persone sulla destra vi darà due Granpozioni, mentre uno scrigno appoggiato alla parete posteriore del locale nasconde due Panacee. Da questo momento in poi, potrete trovare O'aka che passeggia nella Gran sala (fig. 4): i suoi prezzi e le sue mercanzie non sono cambiati dal Lago di Macalania (consultate pagina 100). I generosi occupanti del Diaconio vi offriranno quindi dell'Etere e un Elisir, mentre tre Code di fenice saranno ad attendervi dentro uno scrigno. Ricordate di salvare la partita prima di avanzare verso il Vestibolo.

01

02

03

04

SEYMOUR

HP: 6000	AP: 2000
Ruba: Turboetere / Elisir	
Debolezze: Lentezza	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

GUARDIA GUADO X2

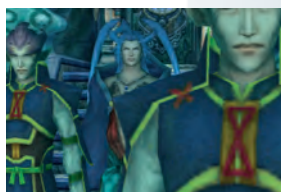
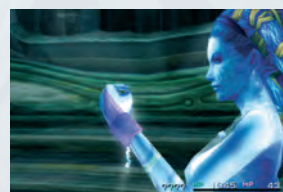
HP: 2000	AP: 290
Ruba: Granpozione / Etere	
Debolezze: Pietra	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Seymour fa la sua comparsa fiancheggiato da due Guardie Guado (fig. 5). Tre personaggi possono rivolgersi a lui usando il comando Extra: nel caso di Yuna e Wakka, in questo modo la DIF magica aumenterà di 10 punti, mentre per Tidus sarà l'ATT fisico a essere potenziato. Se riuscite a ferire un avversario, una Guardia Guado ripristinerà automaticamente 1000 HP: potete comunque evitare che ciò avvenga rubando le sue Granpozioni. Eliminate velocemente i due sgherri, in modo da potervi concentrare su Seymour: troverete particolarmente efficaci in questa situazione le armi dotate di ATT Pietra, come pure il Fossilspiro di Kimahri. Seymour utilizza sempre la magia nera, nella medesima sequenza: Gelo, Tuono, Acqua e Fuoco. Voi potete fare ricorso alle magie della classe Para per proteggere il gruppo. Non appena gli HP di Seymour scenderanno sotto i 3000, il vostro nemico evocherà il suo Eone, Anima.

05

ANIMA

HP: 18000	AP: 2500
Ruba: Mina Tacet x3 / Ombra d'Oltremondo	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

Anima, come prima cosa, accumula energia, per poi utilizzare Pain e ripetere questa tattica fino a che la barra Turbo non è completa di nuovo. Dal momento che Pain può provocare la morte istantanea, dovreste cercare di evocare degli Eoni immuni a questo effetto di stato (in tal caso subiranno solo dei danni fisici). Selezionate il nuovo Eone, evidenziato come "????" (fig. 6), e usate le magie di elemento Gelo per curare Shiva e quindi sfruttate la sua Turbotecnica Diamanpolvere, che si rivelerà molto efficace. Se riuscirete a mettere a segno una seconda Turbotecnica, sarete a un passo dalla vittoria.

06

Seymour sarà completamente curato all'inizio della terza battaglia, ma questa volta dovrà cavarsela senza le sue guardie: sfrutterà quindi diverse magie a sua disposizione (fig. 7), attaccando due personaggi a ogni turno. Questo non sarà comunque un grosso problema, grazie alle magie Para di Yuna: se costei non ha MP a sufficienza, Auron potrà utilizzare Antikelesis per ridurre la potenza degli incantesimi di Seymour. Dopo la battaglia troverete una nuova Salvosfera nel vestibolo: non potrete però aprire la porta di fronte, per cui non vi resterà che fare ritorno nella Gran sala. Lungo il cammino un ponte crollerà e così vi ritroverete catapultati nel chiostro di Macalania.

07

TEMPIO DI MACALANIA – CHIOSTRO

IL CHIOSTRO

I vostro compito è quello di ricostruire il ponte di ghiaccio che conduce alla Gran sala: per farlo, dovrete per prima cosa discendere la rampa e spingere l'altare nella formazione di ghiaccio sulla destra (fig. 1). Rimuovete la Sfera di Macalania dalla parete più vicina (fig. 2), inseritela nell'altare e spingete quest'ultimo nell'altra formazione di ghiaccio (fig. 3). Togliete la Sfera del sigillo dalla colonna centrale (fig. 4) e seguite l'altare giù per la rampa: giunti da basso, spingete l'altare verso destra. Così facendo farete emergere una colonna che andrà fino al soffitto (fig. 5): sopra quest'ultima si formerà un segmento del ponte di ghiaccio.

01

02

03

04

05

LEGENDA

	Oggetto
A	Sfera della distruzione
B	Sfera del sigillo
C	Fortunosfera
D	Sfera di Macalania

Tornate alla rampa e inserite la Sfera del sigillo nella cavità della parete all'estrema sinistra (fig. 6). In questo modo un blocco contenente la Sfera di Macalania emergerà dal pavimento del livello sovrastante: rimuovete questa sfera (fig. 7) e inseritela nella colonna centrale del livello inferiore (fig. 8). Così un altro segmento del ponte comparirà. Ora prendete la terza Sfera di Macalania dalla cavità nella parete all'estremità superiore della rampa (fig. 9) e inseritela nella colonna centrale, da dove avevate rimosso in precedenza la Sfera del sigillo. Così porterete a compimento la ricreazione del ponte e un altare luminoso di teletrasporto comparirà al livello superiore (fig. 10). Per completare la sezione bonus del chiostro, dovrete distruggere di nuovo il ponte. >>

06

07

08

09

10

>> Tornate alla colonna centrale e rimuovete la Sfera di Macalania, quindi andate verso destra e inseritela nella parete (fig. 11): ora salite al livello superiore e salite sull'interruttore luminoso, che farà teletrasportare l'altare nella vostra posizione (fig. 12). Rimuovete la Sfera di Macalania prima di spingere l'altare: non appena questo si muoverà lungo la rampa, sarà arrestato da un Sigillo e quindi deviato verso una colonna di ghiaccio, dove prenderà la Sfera della distruzione (fig. 13). Discendete la rampa e inserite la Sfera di Macalania nella parete vicina all'altra rampa che conduce in basso (fig. 14): ora salite sull'interruttore luminoso di questo livello per portare qui l'altare (fig. 15).

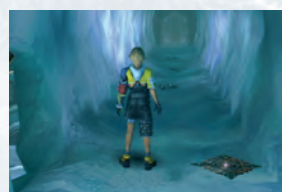
11

12

13

14

15

Rimuovete la Sfera della distruzione prima di spingere nuovamente l'altare al livello inferiore: seguitelo e inserite la Sfera della distruzione nella cavità a sinistra della rampa (fig. 16). Comparirà così uno scrigno contenente una Fortunosfera (fig. 17). Al livello intermedio, togliete la Sfera di Macalania dalla parete sulla destra e inseritela nell'altare, per poi spingerla a destra, nella colonna. Ora risalite di un livello, togliete la Sfera di Macalania dalla parete accanto alla rampa e inseritela nella colonna centrale: il ponte sarà così completamente ripristinato. Quando ve ne andate, fate attenzione a NON passare sopra all'interruttore luminoso (fig. 18), altrimenti il ponte crollerà di nuovo!

16

17

18

Lago di Macalania

LAGO DI MACALANIA

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
• Guardia Guado	12000	290	Granpozione / Extrapozione
• Wendigo	18000	2000	Granpozione / Extrapozione

UNA RAPIDA FUGA

a vostra sola possibilità è quella di scappare. All'esterno del tempio troverete una nuova Salvosfera, mentre O'aka sarà di nuovo pronto a offrirvi i suoi oggetti (fig. 1). Quando uscirete dal tempio verrete inseguiti da alcuni Guado piuttosto veloci: se riusciranno a raggiungervi, dovrete combattere contro le Guardie Guado (fig. 2), che sono in grado di evocare Occhi diabolici, Mafut e Budini di ghiaccio. Nella sezione seguente, Lago di Macalania, Burrone, dovrete continuare a muovervi lungo la riva orientale, diretti verso sud (fig. 3): qui troverete una Passosfera Lv 1, sulla riva sud. Durante questa sequenza potrete essere assaliti da dei normali mostri. Usate la Salvosfera prima di abbandonare questa sezione, a sud, e preparatevi a combattere contro un boss.

01

02

03

WENDIGO

HP: 18000 AP: 2000

Ruba: Granpozione / Extrapozione

Debolezze Sonno, Blind, Moviola

Caratteristiche elementali:

Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

GUARDIA GUADO X2

HP: 1200 AP: 290

Ruba: Granpozione / Extrapozione

Debolezze: Pietra

Caratteristiche elementali:

Fuoco:	–
Tuono:	–
Acqua:	–
Gelo:	–

STRATEGIA

Se riuscite a sconfiggere i guardiani, la loro ultima azione sarà quella di proteggere Wendigo usando Protect e Shell: non preoccupatevi, perché per risolvere il problema vi basterà evocare un Eone all'inizio della battaglia per poi usarlo per sconfiggere subito i guardiani, preferibilmente con una Turbotecnica. Aeroelektrodo di Ixion annullerà l'effetto delle loro magie protettive, come pure dello stato Berserk. In alternativa, anche Fiamme infernali di Ifrit sarà molto utile.

Potete utilizzare diverse tecniche e vari status alterati contro Wendigo: Antivis di Auron, per esempio, ridurrà la potenza dei attacchi fisici del mostro. Se Ambliopya ha successo, il nemico comincerà a mancare il bersaglio spesso (fig. 4). Per eliminare lo status alterato Berserk potrete usare Altolà o Esna, mentre noterete che il vostro avversario si rivelerà particolarmente vulnerabile allo status alterato Sonno. Wakka può usare le sue abilità per infliggere un'ampia gamma di status alterati (fig. 5). Portando a segno degli attacchi fisici contro Wendigo lo farete però risvegliare: se i suoi HP saranno al di sotto dei 9000, il mostro alzerà le braccia per difendersi e reagirà a ogni attacco fisico. In questa situazione sarà indispensabile ricorrere a Fira (fig. 6).

04

05

06

IL RITORNO DI SIN

Scambiate quattro chiacchiere con Rikku se volete velocizzare la partenza. Lo scrigno dietro Kimahri contiene una Passosfera Lv 2 (fig. 7), mentre a sinistra di Auron si trova uno scrigno, ben mimetizzato, contenente una Avenger (fig. 8). Questa spada, che può essere usata da Tidus, è dotata dell'abilità Contrattacco. Dopo avere parlato con Auron, tornate dal resto del gruppo: Sin interromperà quindi la riunione sul lago. Da questo punto in poi gli eventi seguono il loro corso e non potrete fare più ritorno in questo luogo.

07

08

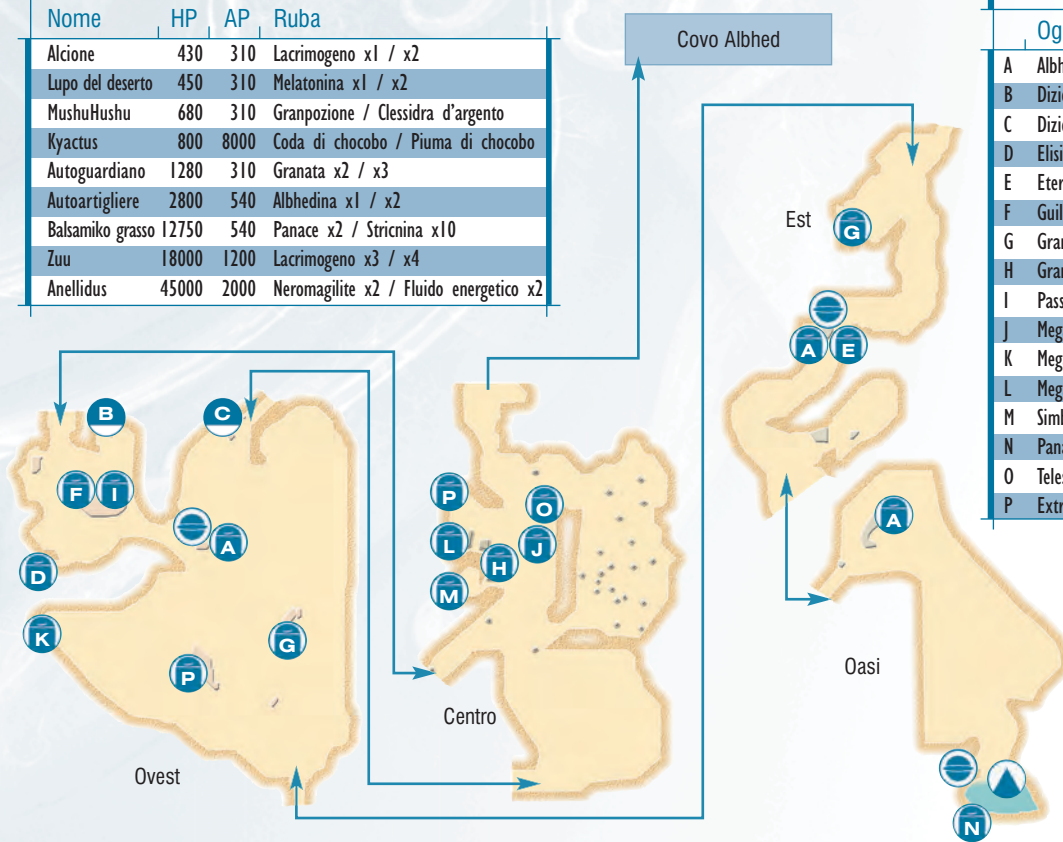
Deserto di Sanubia

DESERTO DI SANUBIA

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Alcione	430	310	Lacrimogeno x1 / x2
Lupo del deserto	450	310	Melatonina x1 / x2
MushuHushu	680	310	Granpozione / Clessidra d'argento
Kyactus	800	8000	Coda di chocobo / Piuma di chocobo
Autoguardiano	1280	310	Granata x2 / x3
Autoartigliere	2800	540	Albhedina x1 / x2
Balsamiko grasso	12750	540	Panace x2 / Stricnina x10
Zuu	18000	1200	Lacrimogeno x3 / x4
Anellidus	45000	2000	Neromagilite x2 / Fluido energetico x2

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Albhedina	8
B	Dizionario Albhed 17	1
C	Dizionario Albhed 18	1
D	Elisir	1
E	Etere	2
F	Guil	10000
G	Granpozione	4
H	Granpozione	8
I	Passosfera Lv 2	1
J	Megaelisir	3
K	Megapozione	2
L	Megapozione	3
M	Simbolo di Venere	1
N	Panacea	4
O	Telesfera	2
P	Extrapozione	2

ATTRAVERSO IL DESERTO

Tidus si risveglia e scopre di essere da solo in un'oasi, circondata da un deserto strano e sconosciuto. Prima di fare qualsiasi cosa, immergetevi sott'acqua a sud-ovest per trovare uno scrigno che contiene quattro Panacee (fig. 1), quindi salvate la partita prima di dirigervi a nord. Se avevate dimenticato di prendere il Dizionario Albhed 1 dalla Nave Salvage all'inizio del gioco, ora lo troverete qui. Un poco più a nord verrete assaliti da un enorme mostro volante (fig. 2). Dotato di 12000 HP, questo Zuu ha decisamente meno resistenza dei suoi simili, ma Tidus questa volta deve affrontarlo da solo! Quando Tidus avrà perso il 50% dei suoi HP arriverà in suo aiuto Auron, seguito poco dopo da Lulu. Se utilizzate Bio per avvelenare il vostro avversario (fig. 3), gli farete perdere il 25% dell'energia a ogni turno.

01

02

03

IMPRONTE SULLA SABBIA

Troverete Wakka a nord (fig. 4). Aprite lo scrigno a destra della tenda e riceverete otto unità di Albhedina. I personaggi già dotati dell'abilità Usa potranno utilizzare queste pozioni per curare i loro compagni in battaglia. Osservate il monitor dietro la tenda, sul quale potrete godervi battaglie contro Zuu e Kyactus. Se non avevate trovato il Dizionario Albhed 3 sulla nave Liki, lo otterrete in questo momento. Raccogliendo tutti i Dizionari potrete cominciare a raccogliere la vostra ricompensa, in quanto sarete in grado ormai di decifrare la maggioranza dei simboli.

04

05

Superate la tenda, verso la sezione Est del Deserto di Sanubia. Sulla destra troverete Kimahri, su una duna di sabbia (fig. 5). Se non avevate preso il Dizionario Albhed 5 dalla nave Winno, lo potrete recuperare qui. Ancora più a nord incontrerete Rikku (fig. 6): aprite gli scrigni che contengono due Etere e otto unità di Albhedina, quindi cominciate a cercare Yuna. Alcune informazioni relative alla prossima battaglia: Ruba e Scippo distruggeranno ogni Macchina istantaneamente (fig. 7). Un altro forziere con quattro Granpozioni attende di essere aperto: troverete anche il Dizionario Albhed 14, se Rin non ve lo aveva consegnato nella Piana dei lampi.

06

07

08

09

10

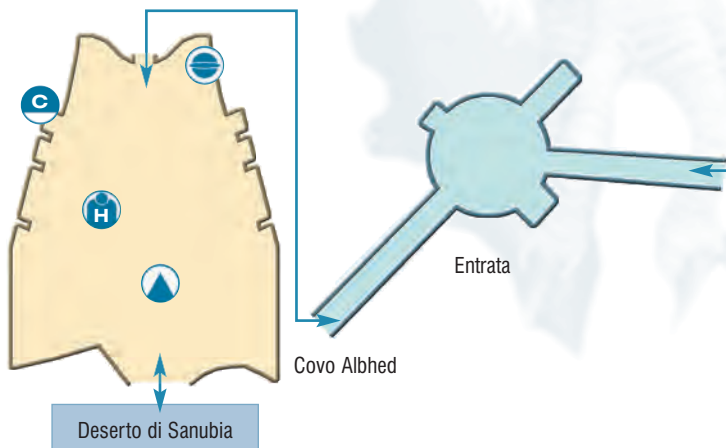
CONSIGLI

Prima di entrare nella sezione principale del deserto, dovrete combattere senza l'aiuto di Yuna e degli Eoni. Fortunatamente, le vittorie saranno spesso ricompensate con delle unità di Albhedina, che vi permetteranno di curarvi rapidamente durante gli scontri (fig. 8). Le caratteristiche elementali dei mostri di questa zona variano a seconda dei casi, ma come regola generale i danni da Fuoco saranno sempre piuttosto ridotti, per cui sarà meglio fare affidamento su attacchi basati sul Gelo (saranno efficaci anche ATT Pietra e ATT Pietra +). Purtroppo alcuni dei nemici più pericolosi, come Zuu, Anellidus e Kyactus, sono immuni a Pietra.

I Kyactus (fig. 9) dispongono dell'attacco 10000 aghi, in grado di infliggere ben 10000 HP di danno: inoltre, persino Wakka avrà dei problemi per colpire questi nemici, incredibilmente agili. Usando delle Turbotecniche per eliminare i Kyactus con un Ultracidio sarete ricompensati con ben 12000 AP. La Turbotecnica Salto di Kimahri si rivelerà particolarmente utile. L'Anellidus (fig. 10) dispone di un certo grado di protezione contro Blind, Sonno e Antivis, per cui vi converrà usare Bio per indebolire questo enorme nemico. L'avvelenamento ridurrà i suoi HP di 4500 unità a turno. L'Anellidus potrebbe ingoiare qualche vostro guerriero, ma non temete, lo rigurgiterà molto presto.

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Occhio diabolico	430	480	Stricnina x1 / x2
Piros	2200	620	Anima di Piros x2 / x3
Guardia Guado	2600	540	Granpozione / Extrapozione x2
Bikorno	3795	820	Granpozione / Megapozione
Chimera	9000	2000	Vento antartico x3 / Razzo elettrico x3

DESTRA O SINISTRA?

Troverete diversi scrigni nella sezione centrale del deserto: al loro interno ci sono due Megapozioni, due Extrapozioni, quattro Granpozioni e otto unità di Albhedina. Osservate la zona circostante la Salvosfera e troverete un'iscrizione in Albhed (fig. 11), che, tradotta, recita: "A destra, mostri deboli, a sinistra, mostri forti". La seconda linea fa riferimento a Zuu, Anellidus e Kyactus. A sinistra troverete anche altri mostri e scrigni dei tesori (fig. 12), che potranno contenere diversi oggetti utili come delle Extrapozioni. Più potente sarà il vostro avversario, più sarà prezioso il tesoro: un Elisir, una Passosfera Lv 2 e 10000 Guil aspettano solo di essere recuperati. Troverete inoltre una delle targhe Albhed rotonde blu, a ovest (fig. 13): combinandola con l'iscrizione del bosco di Kilika (consultate pagina 66), riceverete una password per l'Aeronave, che vi sarà utile in seguito.

11

12

13

DESERTO DI SANUBIA – OVEST

Indifferentemente che optiate per il percorso con i mostri più forti o per quello con quelli più deboli, dovreste tornare lungo l'altra strada per raccogliere i Dizionari Albhed 17 (fig. 14) e 18 (fig. 15). Questa sezione vi sarà inoltre molto utile per aumentare l'esperienza in battaglia di tutti i vostri personaggi. Una volta tornati nel settore occidentale, troverete sei scrigni, contenenti sei Granpozioni, il Simbolo di Venere, tre Megapozioni, due Extrapozioni, tre Megaelisir e due Telesfere.

Gli ultimi due scrigni sono sorvegliati da un Balsamico grasso. Cercate di non usare attacchi basati sull'Acqua, preferendo quelli basati sul Fuoco, e non dimenticate di sfruttare gli status alterati Sonno e Veleno. Proteggetevi inoltre dagli effetti di Caos, altrimenti i membri del vostro gruppo finiranno per combatter fra loro, infliggendo danni persino a se stessi! Per lasciare il deserto da nord, dovrete affrontare un altro Balsamico grasso: quando lo avrete sconfitto, la strada verso il territorio Albhed sarà aperta!

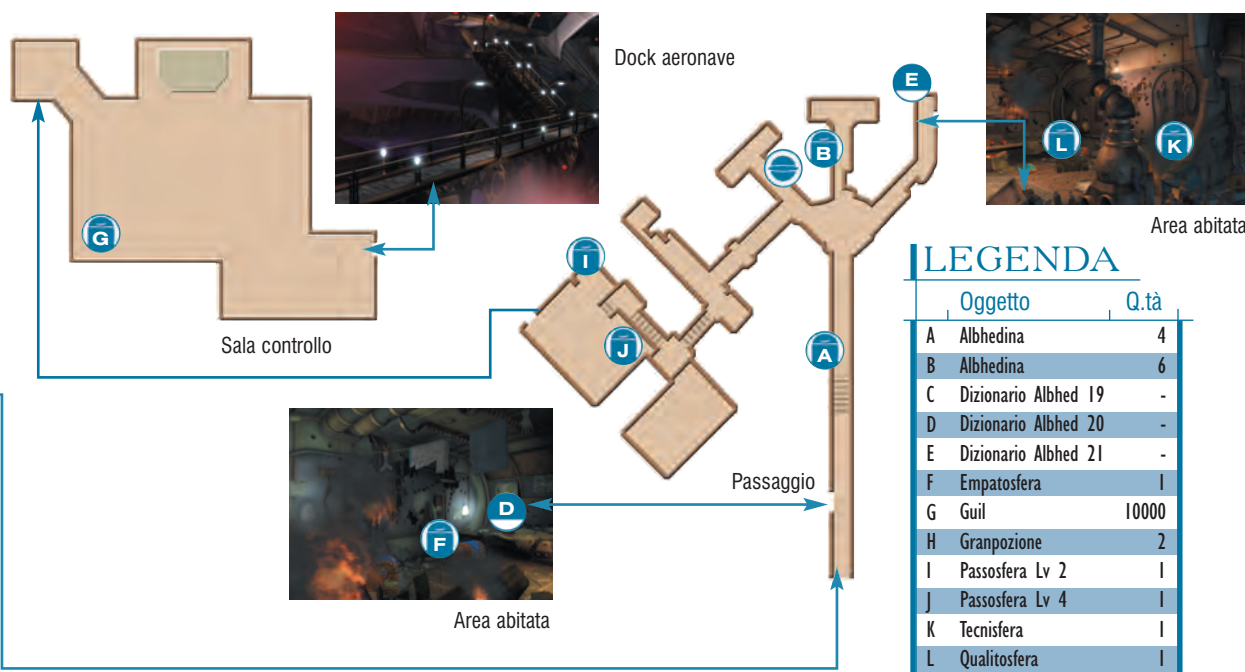
14

15

CONSIGLI

Non potete entrare nella sezione nord-est del deserto, in quanto entrambi i percorsi di accesso sono bloccati da violente tempeste di sabbia. Da una duna a sud potrete comunque guardare nella valle tempestosa (fig. 16). Vedrete anche una pietra di Kyactus, che però per il momento è completamente inutile. Fareste però meglio a tornare qui in seguito, quando avrete l'Aeronave a vostra disposizione!

16

COVO ALBHED

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Albhedina	4
B	Albhedina	6
C	Dizionario Albhed 19	-
D	Dizionario Albhed 20	-
E	Dizionario Albhed 21	-
F	Empatosfera	1
G	Guil	10000
H	Granpozione	2
I	Passosfera Lv 2	1
J	Passosfera Lv 4	1
K	Tecnisfera	1
L	Qualitosfera	1

COME GIOCARE
PERSONAGGI
SOLUZIONE
OGGETTI
MOSTRI
BLITZBALL
SEGRETI

CASA DOLCE CASA

Qui incontrerete Cid, il leader degli Albhed. Se volete ricevere due Granpozioni, ricordate di esaminare uno dei cadaveri che giacciono al suolo (fig. 1). Nell'angolo nord-occidentale troverete il Dizionario Albhed 19: controllate che nessuno dei vostri guerrieri abbia equipaggiato delle armi con Fuocattacco, prima di entrare nell'edificio, dove dovrete combattere contro una Guardia Guado e tre Piros (fig. 2). Eliminate per primo il Guado, oppure usate Mutismo per impedirgli di lanciare delle magie. I Piros esploderanno dopo tre colpi e sono vulnerabili agli attacchi con Gelo. Vale la pena di notare che tutte le creature che accompagnano i Guado sono ben più forti di quanto non siano normalmente.

Questa sarà la vostra unica opportunità di razziare la base Albhed, per cui farete meglio a guardarvi bene intorno prima di attraversare la porta a nord-ovest del passaggio, accanto alla Salvosfera. Quando sarete entrati nel passaggio ci sarà una scena di intermezzo, immediatamente seguita da una battaglia. Una volta conclusa quest'ultima dovrete discendere le scale, ma se vi volterete indietro e le risalirete potrete entrare nell'area abitata, che sarà sulla sinistra dello schermo (fig. 3). Dopo che avrete sconfitto il comitato di benvenuto, composto da un Guardo e da due Bicorni, troverete il Dizionario Albhed 20 sul letto a destra (fig. 4). I due scrigni del tesoro sono contraddistinti da speciali sistemi di sicurezza: se non capite come procedere, vi converrà per prima cosa prendere il Dizionario Albhed 21, all'estremità nord-est del passaggio (fig. 5).

01

02

03

04

05

PARLATE ALBHED?

Lo scrigno sulla sinistra (fig. 6) vi chiederà che cosa contiene, in perfetto Albhed. Potete scegliere la vostra risposta da un elenco contenente tre avversari e sei oggetti. Fila superiore: Piros, Elisir, Granpozione; fila centrale: Megapozione, Ago dorato, Chimera; fila inferiore: Pozione, Panacea, Occhio diabolico. Selezionando il contenuto corretto, tenete presente che l'Elisir è probabilmente l'oggetto più raro. Il meccanismo di sicurezza del secondo scrigno (fig. 7) vi richiede di scegliere tre parole Albhed da un gruppo di nove. 1) "Scusa" è la parola centrale della linea inferiore; 2) "Piacere" è all'estremità destra della linea centrale; 3) "Ciao" è proprio al centro. Le vostre capacità linguistiche saranno premiate con una Empatosfera.

Le vostre capacità linguistiche vi torneranno utili anche nell'altra area abitata, a nord-est. Vedrete uno scrigno sul pavimento, a destra della Diziosfera Albhed (fig. 8): per aprirlo dovrete risolvere quattro enigmi matematici, che non dovrebbero rappresentare un problema, a meno che non abbiate trascurato la raccolta dei Dizionari. Le risposte, comunque, sono 5, 6, 3 e ancora 3 e la ricompensa è una Qualitosfera. Lo scrigno più vicino alla parte anteriore, sulla destra (fig. 9), pone quattro domande, ognuna delle quali con quattro possibili risposte. Di seguito le soluzioni: domanda 1 = 3a risposta ("Sì"); domanda 2 = 4a risposta ("Fratello"); domanda 3 = 2a risposta ("Isola Bikanel"); domanda 4 = 1a risposta ("Albhed"). Come premio riceverete una Tecnisfera.

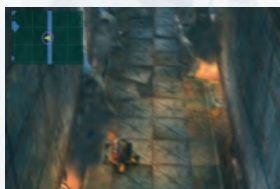
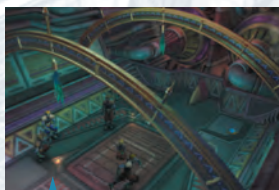
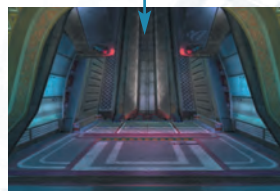
06

07

08

09

NESSUNA TRACCIA DI YUNA

A sinistra c'è uno scrigno nascosto dal vapore, fra le scale: al suo interno ci sono quattro unità di Albhedina (fig. 10). Altre sei unità di Albhedina sono invece nello scrigno che si trova all'estremità nord del corridoio. Raggiungete quindi la sezione occidentale del complesso: al livello inferiore, aprite i due scrigni contenenti una Passosfera Lv 4 (fig. 11) e una Passosfera Lv 2. Proseguite poi oltre la porta a nord-ovest e, una volta all'interno, troverete un gruppo di invocatori tenuti in ostaggio: fra loro ci sono Dona e Isaaru (fig. 12), ma di Yuna non c'è traccia. Non dimenticate di prendere i 10000 Guil dallo scrigno, prima di abbandonare l'Isola Bikanel a bordo dell'Aeronave.

10

11

12

L'AERONAVE

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Occhio diabolico	430	480	Stricnina x1 / x2
Piros	2200	620	Anima di Piros x2 / x3
Bikorno	3795	820	Granpozione / Megapozione
• Efrey	32000	5400	Idromagilite x1 / x2

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Albhedina	4

IL CAPITANO CID

Dal momento che la priorità ora è salvare Yuna, non potrete scegliere la vostra destinazione. Lasciate il Ponte e avrete la possibilità di esplorare l'Aeronave, scambiando quattro chiacchiere con i suoi passeggeri (fig. 1). Se volete velocizzare la situazione, tornate sul Ponte e parlate con il pilota, Fratello: lo troverete seduto al centro del posto di pilotaggio (fig. 2). A questo punto dovrete raggiungere il ponte superiore dell'Aeronave (fig. 3), ma fate attenzione, perché quest'ultima è sotto assedio e potrete subire gli attacchi dei molti mostri che saranno riusciti a salire a bordo.

Un uomo sul lato sinistro dell'Osservatorio vi consegnerà quattro unità di Albhedina, mentre troverete Rin sulla rampa che conduce al Ponte (fig. 4). Farete meglio a salvare la partita e a organizzare l'equipaggiamento, prima di salire verso il confronto con Efrey. Avrete maggiori possibilità di vittoria se Tidus avrà il controllo di Haste e Slow, oppure se potrete contare su armi e protezioni con queste abilità. Dopo avere sconfitto Efrey, il vostro gruppo non sarà in condizioni ottimali, ma sarete comunque costretti a scontrarvi con le guardie di Bevelle... Per il momento, inoltre, dovrete fare a meno dell'aiuto di Yuna o di una Salvosfera. Cercate di avere a portata di mano pozioni a sufficienza...

01

02

03

04

RIN

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	907	ATT fisico +5%, (I)
Asta Gloriam	907	ATT magico +5%, (I)
Multiassist	907	ATT fisico +5%, (I)
Moguvariabile	907	ATT magico +5%, (I)
Alabarda	1815	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Bitripolus	1815	Perforazione, ATT fisico +5%, (I)
Devastator	907	ATT fisico +5%, (I)
Scudo da viante	1732	HP +10%, (I)
Vera da viante	1732	HP +10%, (I)
Fascia da viante	1732	HP +10%, (I)
Anello da viante	1732	HP +10%, (I)
Mitena da viante	1732	HP +10%, (I)
Armilla da viante	1732	HP +10%, (I)
Targa da viante	1732	HP +10%, (I)

Oggetti	Guil
Pozione	55
Granpozione	550
Coda di fenice	110
Antidoto	55
Collirio	55
Erba dell'eco	55
Ago dorato	55
Protoenergia	110
Protomagia	110
Protorapidità	110
Protoabilità	110
Granata	330
Mappa	55

EFREY

HP: 32000	AP: 5400
Ruba: Idromagilite x1 / x2	
Debolezze: Lentezza	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno dimezzato
Tuono:	Danno dimezzato
Acqua:	Danno dimezzato
Gelo:	Danno dimezzato

STRATEGIA

Come prima cosa, Tidus dovrebbe lanciare Haste su se stesso, per poi utilizzare Slow su Efrey (fig. 5) e, infine, ancora Haste sui compagni (o, se già disponibile, usare Hastega). Efrey è un nemico resistente, per cui lo status alterato potrebbe non avere effetto al primo tentativo: siate pazienti e insistete.

Rikku e Tidus possono usare i comandi Extra per ordinare a Cid di allontanare o avvicinare l'Aeronave dal vostro avversario (fig. 6): questa manovra si può eseguire soltanto nel turno di Cid. Purtroppo, il capitano compare molto di rado sulla finestra di Turnazione e non riuscirà quasi mai a spostare l'Aeronave in tempo, a meno che Efrey non sia stato rallentato. Non appena Efrey trae un respiro profondo, è il momento di usare il comando Allontana: al suo prossimo turno, infatti, la creatura emetterà una nube velenosa (fig. 7). In questo caso dovrete curare il gruppo il più velocemente possibile con una unità di Albhedina. Il veleno, comunque, non avrà alcun effetto se riuscirete ad allontanarvi da Efrey.

Se Cid ha un altro turno prima che Efrey si avvicini di nuovo, il capitano spara una salva di missili (le munizioni sono sufficienti per tre attacchi). Noterete comunque come sia più efficace il combattimento ravvicinato contro Efrey, dal momento che a distanza la potenza delle magie elementali risulterà dimezzata (fig. 8). Lulu riuscirà a infliggere danni ingenti se avrà già appreso magie del terzo livello, come Firaga. Wakka è l'unico guerriero che dispone di efficaci attacchi a distanza. Si può aumentare la potenza degli attacchi di tutto il gruppo usando Incentivo.

Potete anche ordinare a Cid di avvicinarsi un po' al dragone, ma di solito Efrey resterà lontano fino a quando non sarà in grado di lanciare Haste su se stesso: soltanto a questo punto tornerà verso di voi (fig. 9). La creatura, occasionalmente, userà lo Sguardo pietrificante per tramutare in pietra uno dei vostri guerrieri: potrete quindi usare Ago dorato per curare lo sfortunato, se non disporrete di adeguati equipaggiamenti protettivi. Quando avrete fatto calare di due terzi gli HP dell'avversario, il dragone si arrabbierà e utilizzerà Haste su se stesso: questo significa che non sarete più in grado di ridurre la sua velocità usando Slow. Se uno dei vostri personaggi dispone di Dispel, è il momento di usare questa magia.

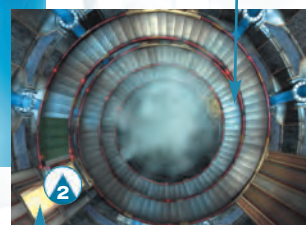
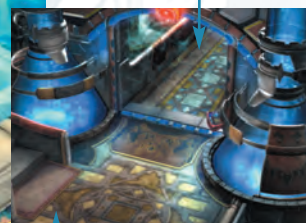
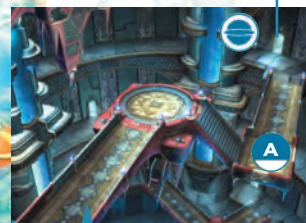
05

06

07

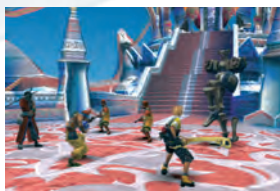
08

09

BEVELLE

S UN MATRIMONIO E UN FUNERALE

State pronti per ricevere un'accoglienza calorosa: alcuni Templari si sono organizzati per un comitato di benvenuto (fig. 1). Ricordate di curare tutti i personaggi prima di avanzare, in quanto dovrete sconfiggere ben cinque gruppi di nemici. I primi due gruppi sono composti da due Templari dotati di armi da fuoco e di un terzo armato con un lanciafiamme: entrambi i nemici sono vulnerabili a Lentezza, Altolà e Moviola e, occasionalmente, anche a Sonno e Pietra. Rivolgetevi per prima cosa verso l'avversario dotato di lanciafiamme.

Nel secondo gruppo si trovano due nemici con lanciafiamme e un'unità blindata 63 (fig. 2). Purtroppo Ruba si rivela completamente inutile contro questo robot, per cui cercate di usare Blind per accecarlo. Il vostro avversario dispone di Mawashigeri, che Kimahri è in grado di imparare (per questo però ci sarà tempo successivamente). Apritevi la strada combattendo fino al quinto gruppo: per cominciare, colpite l'unità 99 nelle retrovie usando degli attacchi a distanza. Una volta eliminati i due Templari, il tuo gruppo avanzerà e tutti avranno la possibilità di mettere a segno alcuni attacchi (fig. 3).

01

02

03

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 22	1

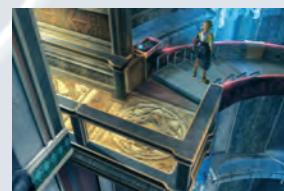
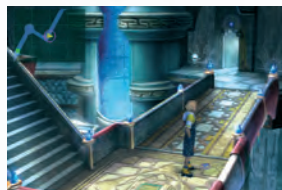
MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Templare	1400	420	Granpozione x2 / Sale purificatore
Unità 99	2700	1870	Panacea / Etere
Unità blindata 63	4200	1870	Panacea / Etere

LA MACCHINA NEL TEMPIO

Considerati tutti i pericoli che siete riusciti a superare finora, sarete piuttosto sorpresi nel vedere come delle semplici armi da fuoco riescano a bloccare i vostri guerrieri (fig. 4)! Il gruppo cercherà scampo nel tempio: esaminando il pannello di controllo vicino alle scale, potrete discendere grazie a una piattaforma (fig. 5). Volendo, potrete tornare al Passaggio Expiatus per salvare la partita, ma avrete comunque un'altra possibilità di farlo da lì a breve, prima del chiostro. Tenete presente che non sarà più possibile tornare a Bevelle, in seguito, quindi questa è l'unica occasione di trovare gli oggetti bonus nel chiostro. Mentre siete diretti qui, ricordate di prendere il Dizionario Albhed 22 (fig. 6).

Il chiostro di Bevelle è un piccolo labirinto di corridoi in movimento (fig. 7): per potervi spostare in uno dei corridoi, premete un altare contenente una sfera su una delle piattaforme. L'altare può ospitare al massimo due sfere. Quando sarete arrivati alla fine di uno dei due corridoi principali, verrete trasportati automaticamente all'inizio del medesimo, da dove potrete procedere normalmente. A incroci e svolte, delle frecce Sigillo mobili di colore verde vi permetteranno di scegliere la direzione: per determinare la destinazione dovrete solo premere il tasto ⊗ al momento giusto. Ora potete entrare in azione: spingete l'altare sulla rampa (fig. 8) per iniziare...

04

05

06

07

08

BEVELLE - CHIOSTRO

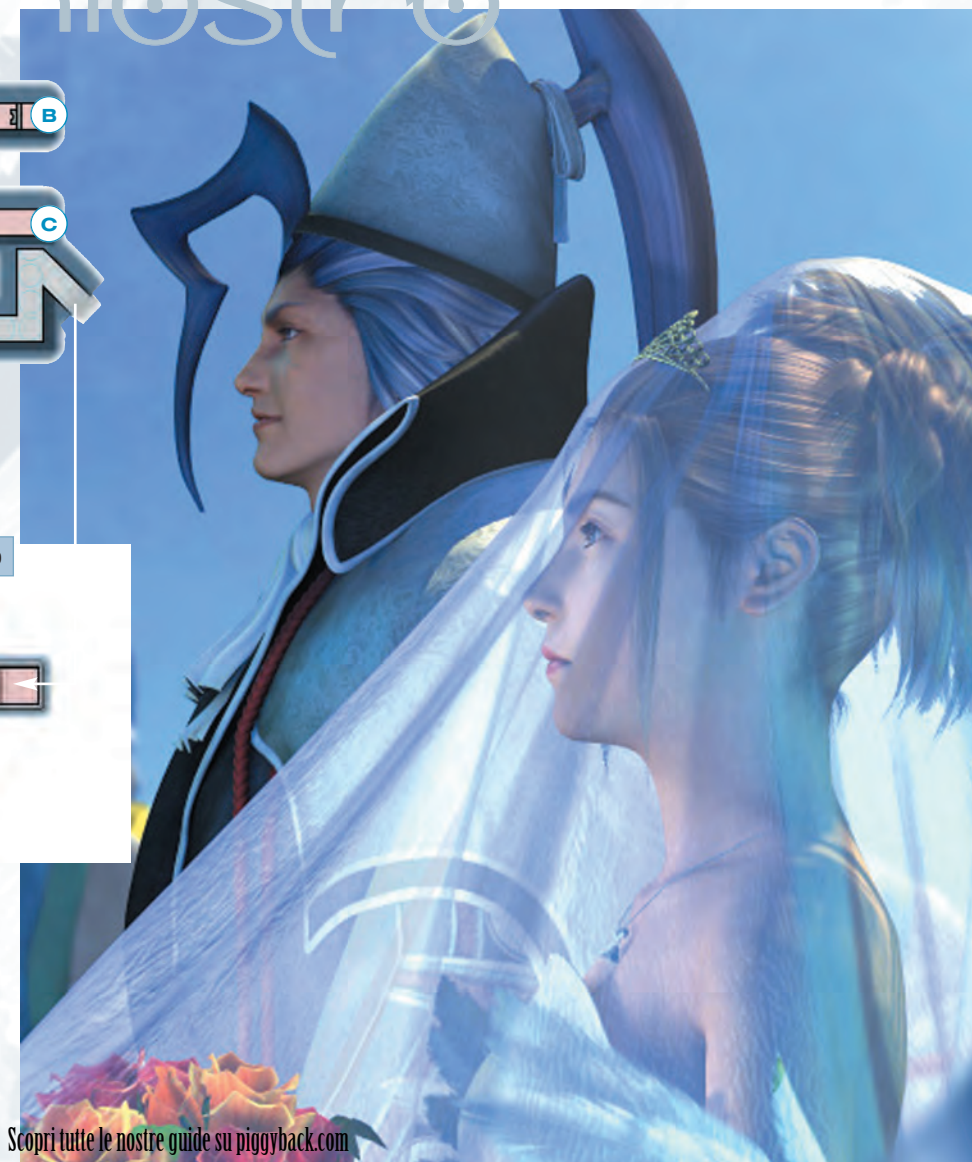
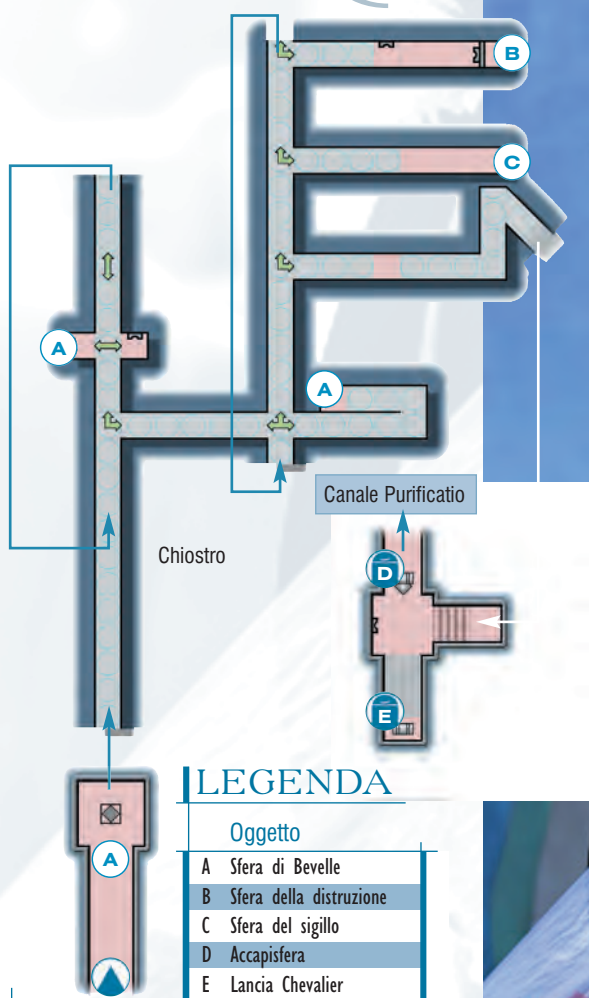
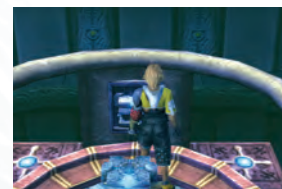
Chiostro

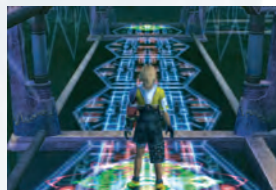
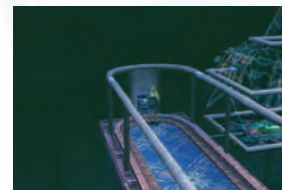
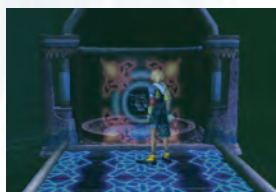
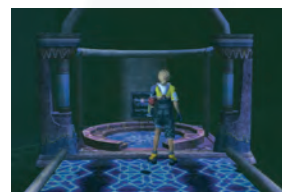
Canale Purificatio

A B C D E

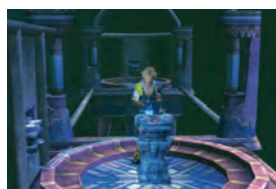
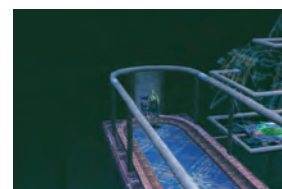
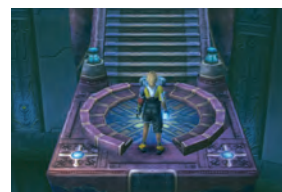
LEGENDA

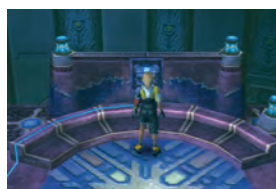
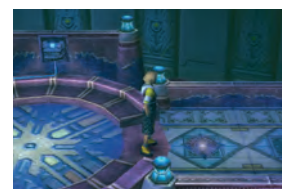
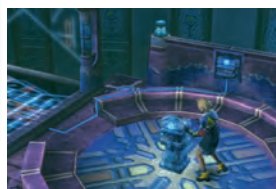
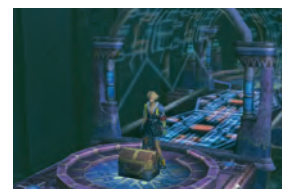
	Oggetto
A	Sfera di Bevelle
B	Sfera della distruzione
C	Sfera del sigillo
D	Accapisfera
E	Lancia Chevalier

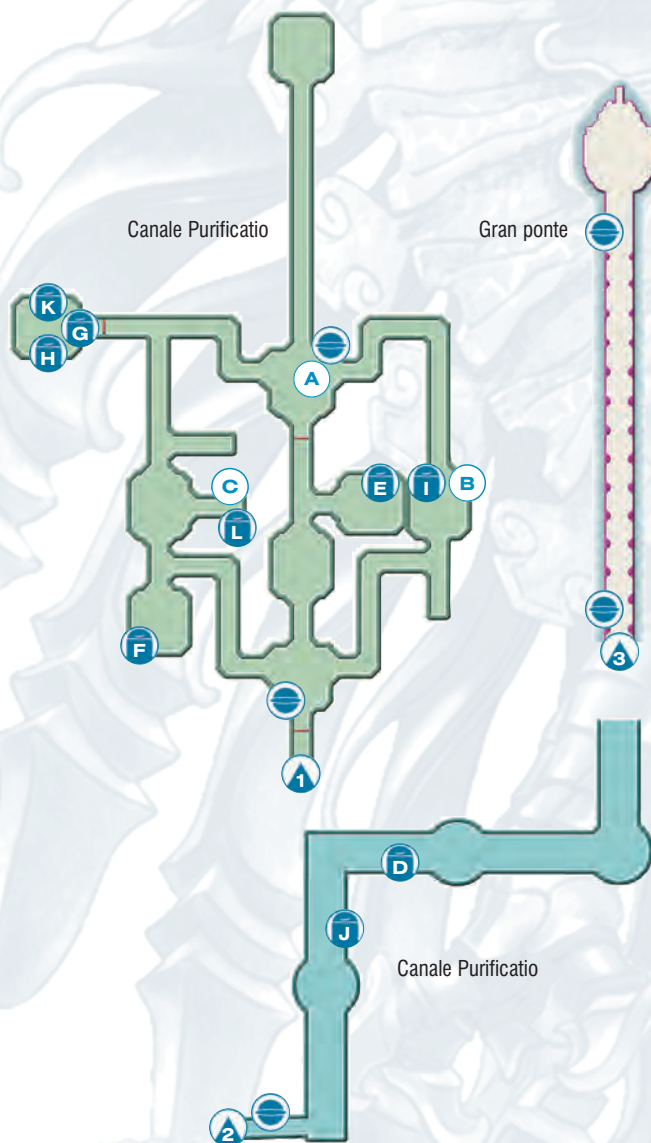
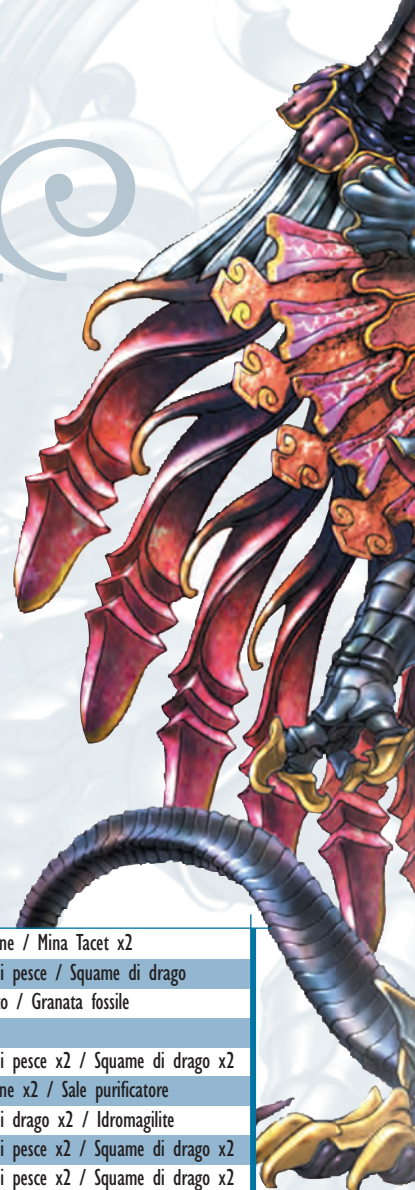
IL CHIOSTRO DI BEVELLE

Superate la prima svolta con Sigillo: alla seconda svolta, la freccia punterà in modo alterno verso sinistra e verso destra (fig. 1): premete il tasto ⊗ quando è diretta a sinistra per raggiungere la nicchia occidentale. Prendete la Sfera di Bevelle (fig. 2) e spingete di nuovo l'altare sulla piattaforma. La vostra prossima destinazione è la nicchia che avete di fronte: premete il tasto ⊗ diverse volte quando la freccia del Sigillo punta verso lo schermo e vi metterete a viaggiare verso sud (fig. 3). Alla prima svolta, fermate la freccia Sigillo rivolta a sinistra e raggiungerete la nicchia orientale. Inserite la sfera nella cavità della parete (fig. 4), attivando così il passaggio principale al livello mediano, quindi prendete la piattaforma per il Sigillo meridionale del livello e girate verso il basso (fig. 5).

01 02 03 04 05

Girate a sinistra al prossimo livello (resterete su quello mediano): superate la prima svolta e girate a destra alla seconda (fig. 6). Continuando a proseguire dritto, per errore, vi ritroverete a girare in cerchio. Rimuovete la Sfera del sigillo dalla parete (fig. 7) e inseritela nell'altare. Ricominciate a muovervi e girate a destra alla prossima svolta (nord-est): togliete la Sfera di Bevelle dall'altare e inseritela nella cavità (fig. 8). Su un vostro lato si formerà del terreno solido: ora rimuovete la Sfera del sigillo dall'altare e inseritela nella cavità alla fine di questo corridoio (fig. 9). La parete si aprirà, permettendovi di prendere la Sfera della distruzione (fig. 10).

06 07 08 09 10

Inserite la Sfera della distruzione nell'altare, quindi rimuovete la Sfera di Bevelle dalla parete e incastrate anch'essa nell'altare (fig. 11): a questo punto tornate dove avete rimosso la Sfera del sigillo dalla parete e inserite al suo posto la Sfera della distruzione. In questo modo si aprirà un passaggio alla fine del corridoio, a sud della vostra attuale posizione (fig. 12): prima di dirigervi da questa parte, però, vi servirà una seconda Sfera di Bevelle. Raggiungete il primo incrocio di questo livello, dove vi fermerete automaticamente: ora dirigetevi a destra, verso il livello inferiore, dove troverete una Sfera di Bevelle (fig. 13). Portate quest'ultima al livello mediano, dove dovrete girare a destra e quindi ancora a destra: il vostro percorso sarà quindi bloccato da una piattaforma, ma voi dovrete semplicemente spingere l'altare sull'altro lato (fig. 14) per poter proseguire. A questo punto dovrete lasciare i passaggi (fig. 15).

11 12

13 14 15

Salite le scale e inserite la Sfera di Bevelle nella cavità della parete (fig. 16), quindi prendete l'Accapisfera dallo scrigno sulla destra, che svanirà lasciando al suo posto un interruttore luminoso (fig. 17). Salite su questo interruttore per far comparire l'altare, quindi giratevi e spingete l'altare verso la sinistra dello schermo, sulla piattaforma (fig. 18). Salendo su quest'ultima verrete trasportati verso uno scrigno che contiene la Lancia Chevalier (fig. 19): quest'arma, oltre a essere una delle sei chiavi di Anima, sarà anche molto utile a Kimahri. Dirigetevi a nord per uscire dal chiostro ed essere testimoni della consegna di un nuovo Eone a Yuna.

16 17

18 19

BEVELLE

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Auron	-
B	Kimahri	-
C	Lulu	-
D	Avenger	1
E	MNerosfera	1
F	Elisir	1
G	Guil	10000
H	Vera Yogin	1
I	Megapozione	1
J	Rematch	1
K	Tecnisfera	1
L	MBiancosfera	1

MOSTRI

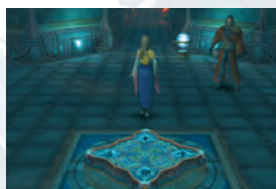
Nome	HP	AP	Ruba
Occhio malvagio	380	240	Granpozione / Mina Tacet x2
Sahagin	380	560	Squame di pesce / Squame di drago
Shumelke Krypt	550	240	Ago dorato / Granata fossile
Shumelke Krypt	850	0	-
Sahagin	1380	200	Squame di pesce x2 / Squame di drago x2
Templare	1400	420	Granpozione x2 / Sale purificatore
Phlegyas	1680	650	Squame di drago x2 / Idromagilite
Budino d'acqua	2025	240	Squame di pesce x2 / Squame di drago x2
Dedalarca	2222	1850	Squame di pesce x2 / Squame di drago x2
Unità 99	2700	1870	Panacea / Etere
Remora	3000	830	Squame di drago x1 / x2
Unità blindata 63	4200	1870	Panacea / Etere
Octopus	4500	700	Squame di drago x2 / Idromagilite x2
• Kobushi	8000	0	-
• Tsubasa	12000	0	-
• Tsurugi	20000	0	-
• Efrey Oltana	16384	5800	Idromagilite x2 / Fluido rigenerante
• Neo Seymour	36000	6300	Tetraelementale x2 / x3
• Neolunio	4000	0	-

CANALE PURIFICATIO

llontanata dai suoi guardiani, Yuna ora dipende completamente dal suo Eone più nuovo e potente: Bahamut. Il modo più rapido per uscire da questo sotterraneo è procedere verso nord fino alla piattaforma con la freccia luminosa del sigillo. Salendoci sopra quando punta a nord, Yuna sarà teletrasportata da Auron (fig. 1). Recatevi il più a nord possibile: il gruppo si riunirà dopo il confronto con il boss.

Se volete esplorare il complesso, andate prima da Kimahri, quindi da Auron e infine da Lulu. Durante il cammino vi imbatterete in alcuni scrigni, contenenti una Megapozione e una MBiancosfera. Dopo averli raccolti, attivate il Sigillo situato sulla parete sud, vicino allo scrigno contenente l'Elisir: a questo punto potrete salire sull'interruttore del Sigillo, vicino allo scrigno, contenente la MNerosfera. In questo modo una piattaforma di teletrasporto arriverà alla svolta a nord-ovest (fig. 2). Per accedere ai tre scrigni nella stanza chiusa, saltate sulla piattaforma quando la freccia luminosa punta a ovest: i vostri sforzi saranno premiati con 10000 Guil, una Tecnisfera e una Vera Yogin. La Vera ha alcune abilità molto utili: DIF Mutismo, DIF Caos e DIF Veleno. Prima di incontrare Isaaru a nord, salvate la partita nella stanza dove avete incontrato Auron.

01

02

CONSIGLI

Un personaggio o un Eone, inizialmente, possono infliggere al massimo 9999 HP di danno: potete comunque superare questa barriera con l'aiuto di determinate abilità e di vari oggetti. Anche senza ricorrere a questi ultimi, però, Bahamut può infliggere danni a cinque cifre, grazie alla sua Turbotecnica Megaflare.

ISAARU

Il potente invocatore Isaaru chiamerà al suo cospetto i suoi tre Eoni, Kobushi, Tsubasa e Tsurugi. Il vostro obiettivo sarà quello di sconfiggere questi tre formidabili avversari, uno dopo l'altro. Dal momento che potete usare solo gli Eoni in questa battaglia, non è assolutamente rilevante che troviate o meno tutti i guardiani di Yuna, prima di iniziare lo scontro.

KOBUSHI

HP: 8000	AP: -
Ruba: -	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Assorbimento
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

TSUBASA

HP: 12000	AP: -
Ruba: -	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

TSURUGI

HP: 20000	AP: -
Ruba: -	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

Isaaru getta uno dopo l'altro i suoi Eoni nella mischia. Kobushi, la sua versione di Ifrit, è il primo a scendere in campo (fig. 3). Subito dopo tocca a Tsubasa, un Eone simile a Valefor (fig. 4), mentre l'ultimo a combattere è Tsurugi, che assomiglia a Bahamut (fig. 5). È inutile risparmiare il vostro Bahamut per l'ultimo scontro, dal momento che due Eoni identici non possono scontrarsi fra loro.

03

04

I vostri Eoni avranno vita facile se potranno contare sulle loro Turbotecniche: la cosa migliore da fare è evocare per primo Shiva. Dal momento che la barra Turbo di Kobushi è al massimo, cercate di colpire voi per primi: Parafire può essere particolarmente utile contro attacchi basati sul Fuoco. Usate Istinto o Blizzaga per liberarvi di Kobushi, quindi incalzate subito Tsubasa: Megaflare di Bahamut dovrebbe risolvere i vostri problemi. Se Yuna sarà in grado di usare la sua Turbotecnica Turbinvoca, potrete persino utilizzare Megaflare due volte.

05

Il vostro avversario ha conservato la sua carta migliore per ultimo: Tsurugi è davvero un osso duro. Cercate di selezionare Ixion o Ifrit: dopo il vostro primo attacco l'avversario darà inizio a un conto alla rovescia. Quando arriverà raggiungerà lo zero, Tsurugi userà il suo Megaflare e sarà molto improbabile che il vostro Eone sopravviva all'attacco, anche ricorrendo a Protegge... Per cui evocate subito quello seguente! Unendo le forze dei vostri Eoni dovreste riuscire a concludere lo scontro vittoriosi.

CANALE PURIFICATIO - PARTE 2

Tidus, Wakka e Rikku devono aprirsi la strada combattendo in una breve sezione acquatica. I vostri avversari, Sahagin, Remora, Phlegyas e Octopus, sono tutti vulnerabili a ATT Pietra e Slow. Di fronte alla Salvosfera vedrete uno scrigno emergere e immergersi in modo continuo: potrete sfruttare questa occasione per acquistare alcuni oggetti (fig. 6). Controllate, in particolare, di avere due Code di fenice. Nuotate oltre l'angolo sulla sinistra e avvicinatevi alla prossima Salvosfera. Appena oltre, qualcuno o qualcosa vi sta aspettando...

06

07

STRATEGIA

Non c'è più alcun motivo di temere Efrey, ora che è ridotto a un'ombra di se stesso: si trova infatti nella condizione permanente di Zombie ed è perciò estremamente vulnerabile a qualsiasi tipo di potere curativo (fig. 7). Godetevi questo confronto, difficilmente troverete dei boss così facili da sconfiggere! Eliminate la misera creatura scagliandole contro due Code di fenice...

Se decidete di non usare le Code di fenice, ricordate che Efrey contrattacca sugli attacchi fisici: il suo Sguardo pietrificante trasformerà in pietra uno dei vostri personaggi. Eseguendo due volte il comando Extra Apre lucchetto, il gruppo fuggirà nella stanza accanto, dove il combattimento proseguirà oltre. Le vittime dello Sguardo pietrificante rientreranno nella mischia. Nel caso optiate per la fuga, vi lascerete alle spalle uno scrigno contenente un Avenger. Fuggendo una seconda volta dovrete dire addio a un altro scrigno, questa volta con un Rematch. Se deciderete di resistere, invece, potrete impossessarvi dello scrigno dopo avere esultato per la vittoria e, quindi, allontanatevi in direzione nord-est. Non incontrerete altri mostri... per il momento almeno!

NEGOZIO

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

EFREY OLTANA

HP: 16384	AP: 5800
Ruba: Idromagilite x2/Fluido rigenerante	
Debolezze: Energia, Reiz, Areiz	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

GRAN PONTE

Mentre Kimahri tende un agguato a Seymour, la vostra avventura prosegue con gli altri sei personaggi, all'estremità del Gran ponte. O'aka vende i suoi oggetti di fronte alla Salvosfera. Dirigetevi a nord e ricordate di salvare la partita prima di affrontare Seymour.

Gran ponte è il luogo perfetto per l'addestramento dei vostri personaggi, che si troveranno ad affrontare Templari, Unità 99 e Unità blindate 63. Il settore settentrionale, in particolare, pullula di robot e permette di accumulare molti AP (fig. 8). Potete usare Slow contro tutti gli avversari. Come in tutti gli scontri con i boss, cercate di preparare le vostre Turbotecniche in vista della battaglia.

08

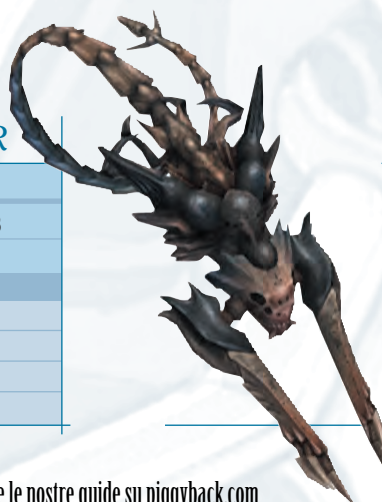
O'AKA

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

NEO SEYMOUR

HP: 36000	AP: 6300
Ruba: Tetraelementale x2 / x3	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

NEOLUNIO

HP: 4000	AP: -
Ruba: -	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

Tidus, Auron e Yuna possono usare i comandi Extra per aumentare la loro POT fisica o la DIF magica, all'inizio. Neo Seymour utilizza tutte le sue magie elementali, Bimagia Blizzara, Bimagia Thundara, Bimagia Idrora e Bimagia Fira, per attaccare due vostri personaggi (fig. 9). Se volete usare una magia Para per proteggere il gruppo, ricordatevi che, ancora prima che Seymour entri in azione, Neolunio userà delle magie elementali contro tutti i vostri guerrieri... cosa che consumerà l'effetto dell'incantesimo Para. Inoltre, Desperado rimuoverà qualsiasi status alterato potenzialmente utile.

Se gli HP di Seymour scendono sotto i 24000, egli userà una volta Protect e quindi continuerà a sfruttare Medusa per pietrificare un guerriero dopo l'altro. Nel caso Neolunio attacchi un personaggio pietrificato, la vittima verrà messa completamente fuori combattimento: a meno che non disponiate di qualche protezione contro la pietrificazione, sarà meglio che facciate combattere i vostri Eoni in questa fase della battaglia. Anche se Seymour riuscirà quasi subito a scacciare qualsiasi Eone dal luogo dello scontro, potrete comunque eseguire un'azione... e potrete infliggere molti danni, se riuscirete a usare una Turbotecnica (fig. 10). Lo status alterato Protect si può eliminare usando Dispel.

Se gli HP scendono sotto i 12000, Seymor usa Flare, che infligge fino a 2500 HP di danno a un personaggio: è comunque possibile usare Reflex per rispedire l'attacco al mittente. Neolunio ora si dedicherà a curare regolarmente il suo boss, usando Energira: usando Reflex su Neo Seymour, sarà però il vostro gruppo a godere dei benefici della cura, a patto di rinunciare alla possibilità di utilizzare incantesimi offensivi. Non preoccupatevi, però, perché infliggendo dei danni a Neolunio darete origine a delle conseguenze negative anche per Seymour: quando avrete inflitto 4000 HP di danno a Neolunio, la creatura si rigenererà assorbendone 4000 da Seymour (fig. 11). La stessa cosa avverrà in seguito, con Neolunio che assorbirà, in sequenza, 3000, 2000 e, infine, 1000 HP.

09

10

11

BOSCO DI MACALANIA

Accampamento

Piana della bonaccia

Via per Bevelle

Via della piana

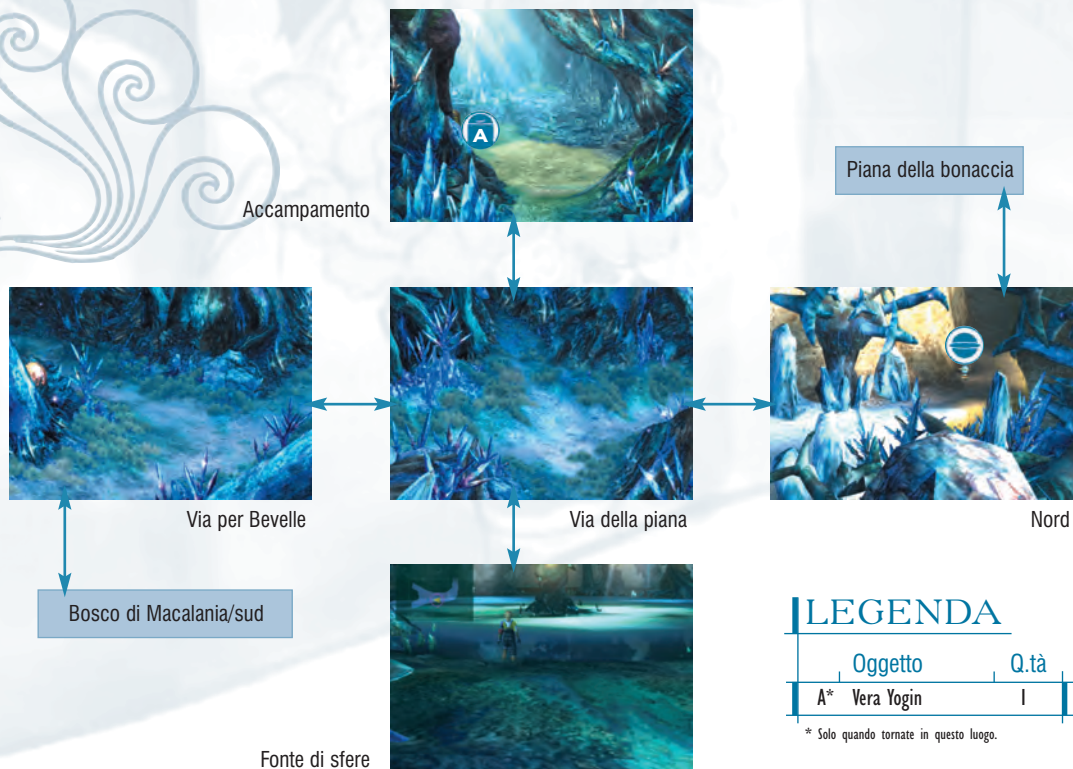
Nord

Bosco di Macalania/sud

Fonte di sfere

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A*	Vera Yogin	1

* Solo quando tornate in questo luogo.

TIDUS E YUNA

Dovete occuparvi di Yuna, prima che il gruppo proceda verso il Bosco di Macalania. Dirigetevi a sud fino ad arrivare al lago: il gruppo lascerà l'accampamento dopo una prolungata sequenza video. Tornate quindi indietro per trovare lo scrigno contenente una Vera Yogin e procedete verso est, verso la Piana della bonaccia.

01

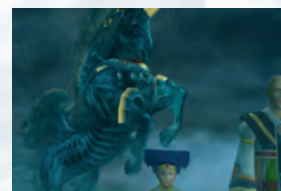
02

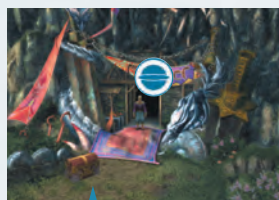
03

CONSIGLI

Ora avrete la possibilità di occuparvi di altro: per esempio potrete raccogliere qualche Jechtsfera, in modo che Auron possa imparare qualche nuova Turbotecnica. Troverete una delle sfere nel Bosco di Macalania - sud (fig. 1), mentre un'altra si trova accanto alla seconda torre parafulmini (da nord) nella Piana dei lampi - sud. Informazioni dettagliate sulle sfere si trovano nel capitolo Segreti, a pagina 201. Guardate bene davanti alla Casa del viante di Rin, al Lago di Macalania: troverete uno scrigno contenente 4000 Guil (fig. 2). Se non vi preoccupa una piccola deviazione, potrete a questo punto accettare un insolito incarico da parte del direttore dello Zoolab della Piana della bonaccia, che vorrebbe che catturaste alcuni mostri (consultate a riguardo anche la pagina 202 del capitolo Segreti).
Non potete procedere oltre la Piana dei lampi - sud: Guadosalam rimane inaccessibile. Mentre vi dirigete in questo luogo, incontrerete Dark Ixion alla Piana dei lampi - nord (fig. 3). Dark Shiva viene quindi indirizzato contro di voi nel tempio di Macalania: se volete sperimentare qualche sconfitta davvero catastrofica (99999 punti danno si possono, a ragione, definire catastrofici!), potete fare visita a questi Eoni malvagi (consultate il capitolo Segreti, a pagina 218). In caso contrario, lasciateli perdere per ora, li ritroverete molto più avanti nel corso del gioco.

PIANA DELLA BONACCIA

Monte Gagazet
Grotta dell'intercessore rapito
Ponte
Crepaccio
Nord
Centro
Sud
Zoolab
Tempio di Remiem
Bosco di Macalania

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Nebiros	700	480	Zanna velenosa x1 / x2
Scoor	1000	480	Onirolina x1 / x2
Budino di fiamme	1500	480	Magmagilite x1 / x2
Shred	1950	480	Hypellina x1 / x2
Autoscout	2750	480-530	Granata x3 / x4
Anacondar	5800	1380	Granata fossile x1 / x2
Iaguaro	6000	1300	Fluido magico
Hoga	9400	1080	Fluido energetico x1 / x2
Chimera Brain	9800	1200	Criomagilite / Elettromagilite x2
Molboro	27000	2200	Panacea
• Defensor	64000	6600	Cortina lunare x4

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Spirito di Eone	1
B	Dizionario Albhed 23	1
C	Guil	5000
D	Guil	10000
E	Passosfera Lv 2	1
F	Spada ossidata	1
G	Coda di chocobo	1

LA TERRA DELLE OPPORTUNITÀ

ella Piana della bonaccia, discendete per prima cosa il pendio che conduce a ovest: Maechen vi darà delle informazioni sulla zona che vi circonda. A sud-ovest incontrerete Rin, che potrà offrirvi alcuni oggetti interessanti: prima di spendere il vostro denaro, però, controllate se gli effetti degli Equip (equipaggiamenti) che ha da proporvi non siano ottenibili modificando gli equipaggiamenti già presenti nel vostro inventario.

Subito dopo, fate una visita all'accampamento a nord, dove troverete una Salvosfera e un Negozio, dotato di Acquasanta (fig. 1). Vi conviene comprarne un po', anche se il pericolo rappresentato da Zombie e Maledizione non è ancora particolarmente grave. Osservate anche il monitor, che offre informazioni su Iaguaro, Molboro, Ashoor e Fantasmi. La collina dietro il Negozio merita una visita: troverete infatti uno scrigno contenente una Passosfera Lv 2. Belgemine vi attende nella zona circolare a sud-ovest (fig. 2), ma forse vi conviene salvare la partita prima di affrontarla: dopotutto la Piana della bonaccia non è poi un posto così tranquillo! Se volete continuare il vostro pellegrinaggio, dovrete procedere verso nord-est, per affrontare il Defensor al ponte.

01

02

RIN

Armi	Guil	Abilità
Asta Poliedro	38625	ATT magico +10%, ATT magico +3%, (2)
Lancia Poliedro	6250	ATT magico +5%, ATT magico +3%, ATT fisico +5%, ATT fisico +3%
Cetra	25050	Contramagia
Tutore Yeti	15750	Gelo -50%, Acqua -50%, HP +5%, (1)
Anello Amazon	6825	DIF Pietra +, DIF Mutismo +
Armilla Malleus	76250	MP +20%, MP +10%, MP +5%, (1)
Targa Theriaca	10050	Autopanacea

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

NEGOZIO 1

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	7575	ATT fisico +10%, (1)
Asta Gloriam	7575	ATT magico +10%, (1)
Multiassist	7575	ATT fisico +10%, (1)
Moguvariabile	7575	ATT magico +10%, (1)
Alabarda	15150	Perforazione, ATT fisico +10%, (1)
Bitripolus	15150	Perforazione, ATT fisico +10%, (1)
Devastator	7575	ATT fisico +10%, (1)
Scudo da viante	1575	HP +10%, (1)
Vera da viante	1575	HP +10%, (1)
Fascia da viante	1575	HP +10%, (1)
Anello da viante	1575	HP +10%, (1)
Mitena da viante	1575	HP +10%, (1)
Armilla da viante	1575	HP +10%, (1)
Targa da viante	1575	HP +10%, (1)

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Antidoto	300
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	50
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100
Pozione	100
Granata	300
Mappa	50

CONSIGLI

Kimahri può imparare parecchie cose dalle creature locali: Chimera Brain può insegnare Idrorespiro, mentre da Anacondar si impara Fossilspiro e da Molboro Alito fetido (fig. 3). Alito fetido infligge simultaneamente Blind, Mutismo e Caos. I mostri più potenti, come Molboro e Hoga, tendono a concentrarsi nel settore nord-ovest della Piana della bonaccia.

Occasionalmente incontrerete degli Autoscout fiammeggianti, che differiscono dal modello tradizionale in quanto concedono più AP ma meno Guil, mentre con Ruba otterrete una Granata in meno. Attenzione: Ruba ha come risultato la distruzione completa di entrambi i modelli.

03

BATTAGLIA DI EONI - PARTE 3

La sfida di Belgemine si svolge in condizioni ormai familiari: questa volta dovrete fronteggiare il suo Shiva, dotato di 15000 HP (fig. 4). Le cose non dovrebbero essere troppo complicate, evocando Ifrit o Bahamut con le loro Turbotecniche. A prescindere dall'esito dello scontro, Belgemine vi consegnerà lo Spirito di Eone, una Rarità che vi permetterà di migliorare i Parametri dei vostri Eoni. La vittoria sarà comunque ricompensata con 30 Energosfere, mentre 30 Velocisfere vi consoleranno in caso di sconfitta.

04

ZOOLAB

L'ingresso dello Zoolab si trova a est della Piana della bonaccia, a nord dei due scrigni del tesoro che contengono 5000 e 10000 Guil. Volendo, potete accettare l'offerta del direttore dello Zoolab, ingaggiando una caccia al mostro con armi dotate dell'abilità Cattura, che potete ottenere soltanto da questo personaggio. Non sarà necessario equipaggiare queste armi durante tutta la battaglia: basta che vi ricordiate di usarle per sferrare il colpo finale.

Se decidete di affrontare questa sfida, equipaggiate almeno uno dei vostri guerrieri con un'arma con abilità Cattura: se riuscirete a catturare almeno un esemplare delle nove diverse creature della Piana della bonaccia (escludendo le macchine), lo Zoolab riaprirà e voi riceverete, come ricompensa, 60 Venti d'Oltremondo e uno scrigno (fig. 5) contenente l'Arma dei 7 astri di Yuna. Per aprire lo scrigno vi servirà lo Specchio dei 7 astri. Il direttore dello Zoolab alleva anche dei mostri che non incontrerete da nessun'altra parte, su Spira: consultate il capitolo Segreti, da pagina 202, per saperne di più. A pagina 214 troverete anche delle informazioni sullo Specchio dei 7 astri.

05

NEGOZIO 2

Armi	Guil	Abilità
Conquistador	9075	Cattura, (I)
Dolabra	9075	Cattura, (I)
No Game	9075	Cattura, (I)
Hunter Mogu	9075	Cattura, (I)
Nimrod	9075	Cattura, (I)
Masterdemon	9075	Cattura, (I)
Capture Hand	9075	Cattura, (I)

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Acquasanta	300
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

CORRI CHOCOBO, CORRI!

Oltre a un Dizionario Albhed (fig. 6), nella zona nord-ovest della Piana della bonaccia troverete un'allenatrice di Chocobo (fig. 7). Parlate con lei se volete fare una cavalcata su una delle creature: come prima cosa dovrete guidare un Chocobo, piuttosto volenteroso, lungo un percorso entro un tempo di 12,8 secondi. Oltre che con un Elisir, sarete ricompensati con un permesso che vi consentirà di cavalcare un Chocobo nella Piana della bonaccia. Potete anche decidere di raccogliere delle altre sfide per conquistare dei premi, come pure potete divertirvi a distrarre la guardia alla rampa di nord-est. Consultate il capitolo Segreti, a pagina 199, per saperne di più sulle gare di Chocobo.

Mentre cavalcate un Chocobo, potete esaminare la Coda di chocobo nella zona sud-est della Piana della bonaccia: accederete così al passaggio che conduce al Tempio di Remiem, dove troverete il Dizionario Albhed 24 e incontrerete di nuovo Belgemine. Potrete anche prendere parte a una nuova gara di Chocobo. Troverete tutte le informazioni sul Tempio di Remiem a pagina 211 del capitolo Segreti.

06

07

DEFENSOR

HP: 64000	AP: 6660
Ruba: Cortina lunare x4	
Debolezze: Blind, Antiscutum	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

08

STRATEGIA

Il Defensor è un nemico estremamente difficile da sconfiggere, ma Antiscutum vi tornerà davvero molto utile. Se ne avete l'occasione, aumentate la velocità dei membri del gruppo con Haste o Hastega: vi consigliamo di combattere con Yuna, Auron e Wakka. Protect offre una protezione limitata contro i potenti attacchi del Defensor (fig. 8). La tattica migliore, per quanto riguarda Wakka, è usare Ambliopya X a ogni turno, mentre Auron si occupa dell'attacco e Yuna si concentra sulla cura. Quando gli HP dell'avversario scendono sotto i 10000, il nemico ricorrerà a Sloga e Difesa totale.

Defensor non sarà un problema di rilievo per gli Eoni, per cui cercate di usare questi ultimi, se possono contare sulle loro Turbotecniche. Se Yuna dispone già del tipo di Turbo Pathos, non dovrete preparare tutti gli Eoni per lo scontro. Dal momento che Yuna sarà molto impegnata nel curare gli altri membri del gruppo, non ci vorrà molto prima che la sua barra Turbo si riempia, permettendole di utilizzare Turbinvoca. A seconda della forza di Lulu, potreste trovare efficaci anche le magie elementali, a patto che Auron abbia prima aperto la strada con Antimajix.

Per semplificare la questione, potete ricorrere al vostro asso nella manica: usate Provoca per impedire all'avversario di fare ricorso al letale Doppio pugno. Egli, infatti, non avrà altra scelta che quella di continuare ad attaccarvi con il Gancio esplosivo, che dimezza gli HP del suo bersaglio, riducendoli nel peggiore dei casi a 1.

GROTTA DELL'INTERCESSORE RAPITO

Quando avrete risolto il problema con Defensor, potrete procedere verso la terra dei Ronso, a nord. Naturalmente potrete anche fare una deviazione una volta giunti al ponte, per raggiungere il crepaccio (fig. 9). Qui troverete la Spada ossidata, all'estremità est: agendo nel modo giusto, potrete scambiare quest'arma per l'Arma dei 7 astri di Auron. Cercate, se possibile, di fare visita anche alla Grotta dell'intercessore rapito, dove Kimahri può imparare Sentenza da un Fantasma. Oltre a diversi oggetti, nella Grotta troverete il Dizionario Albhed 25 e l'Eone Yojimbo. Consultate il capitolo Segreti, a pagina 209, per saperne di più.

09

MONTE GAGAZET

Sentiero
Entrata
Passo
Sacro acervo
Piana della bonaccia
Monte Gagazet – grotta

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Sfera di Braska	1
B	Armilla Amazon	1
C	Guil	20000
D	Accapisfera	1
E	Passosfera Lv 4	1
F	Megapozione	1
G	Simbolo di Giove	1

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
• Biran Ronso	Varia	4500	Passosfera Lv 3 x1 / x2
• Yenke Ronso	Varia	4500	Passosfera Lv 3 x1 / x2
Galkimasela	880	770	Elettromagilite x1 / x2
Mal Bernardo	1800	820	Onirolina x2 / x3
Heg	2000	810	Granpozione / Clessidra d'oro
Autocommander	3700	830	Granata x2 / Blindogranata x2
Grat	4000	980	Antidoto x4 / Panacea x3
Granata	7500	1350	Magmagilite x2 / x3
Autoarmatura	8700	950	Albhedina x2 / x3
Ashoor	17000	1860	Fluido vitale x 1 / x2
• Seymour Beta	70000	10000	Elisir
• Mekalunio	4000	-	-

UNA QUESTIONE DI ONORE

Kimahri deve difendere il suo onore in una battaglia contro Biran e Yenke. Se siete a corto di equipaggiamenti, potete acquistarne qualcuno dal Ronso che vi trovate di fronte, sulla vostra destra (fig. 1). Raggiungete il pendio non appena siete pronti e, per fare in modo che la barra si possa riempire durante lo scontro, controllate che tipi di Turbo come Sdegno non siano attivati. Cercate di usare un'arma dotata di un bonus generoso per quanto riguarda POT fisica. Tenete inoltre presente che Spot è inutile, perché non ha alcun effetto sui Ronso.

01

NEGOZIO

Armi	Guil	Abilità
Spada Barok	22725	ATT fisico +10%, (2)
Asta Gloriam	22725	DIF magica +10%, (2)
Multiassist	22725	ATT fisico +10%, (2)
Moguvariabile	22725	DIF magica +10%, (2)
Lancia Poliedro	37875	Perforazione, ATT fisico +10%, (2)
Phosphorescent	37875	Perforazione, ATT fisico +10%, (2)
Devastator	22725	ATT fisico 10%, (2)
Scudo dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Vera dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Fascia dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Anello dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Mitena dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Armilla dell'auge	4725	HP +10%, (2)
Targa dell'auge	4725	HP +10%, (2)

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Acquasanta	300
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

BIRAN E YENKE RONSO

HP: variano	AP: 4500 ognuno
Ruba: Passosfera Lv 3 / x2	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

Gli status alterati come Blind, Sonno e Lentezza non hanno alcun effetto, ma come sempre Haste risulterà essere molto utile. Se non avete appreso Haste e la battaglia risulta problematica, provate a usare una MBiancosfera sullo Sviluppo, prima di cominciare a combattere. Se volete rubare qualche oggetto, usate Ruba e Scippo per privare i vostri due avversari di due Passosfere Lv 3. Qualsiasi cosa facciate, assicuratevi di avere una buona riserva di pozioni!

Kimahri può apprendere numerose abilità Nemitec dai Ronso. Biran può contare su Mawashigeri, Difesa totale, Sentenza e Kamikaze, mentre Yenke dispone di Idrorespiro, Pirosbolle, Fossilspiro e Vento bianco (fig. 2). Difesa totale e Vento bianco si possono imparare soltanto dopo che sono stati usati dal nemico. Quando gli HP di Biran scendono sotto il 50%, il nemico userà Difesa totale: allo stesso modo, Yenke ricorrerà a Vento bianco non appena i suoi HP scenderanno sotto il 50%.

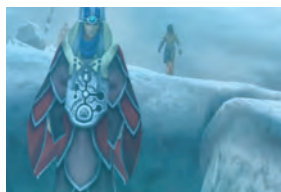
02

03

Gli attacchi normali hanno effetto soltanto dopo che Kimahri è stato preso in un movimento a tenaglia (fig. 3). Biran e Yenke, inoltre, riusciranno a proteggersi in modo efficace se saranno uno accanto all'altro: in questo caso, sfruttate le vostre abilità di cura, oppure ricorrete a delle tecniche come Idrorespiro. I valori degli HP dei due Ronso dipendono dal livello dei parametri di Kimahri: consultate la pagina 149 del capitolo Mostri per capire il funzionamento di questa relazione.

LA LUNGA MARCIA

Dopo avere sconfitto i Ronso, tornate all'Entrata per salvare la partita. Il sentiero attraverso le montagne è lungo e irto di pericoli e le Salvosfere non sono molto numerose, al contrario dei mostri!

Appena inizierete il vostro cammino incontrerete due scrigni del tesoro, contenenti rispettivamente una Megapozione e 20000 Guil. Alla fine di una piccola deviazione cieca verso nord, troverete una Sfera di Braska (fig. 4). Se avete già trovato due di queste Sfere, Auron sarà in grado di apprendere la sua terza Turbotecnica, Redenzione. All'estremità occidentale di questa sezione troverete anche un'Armilla Amazon. Poco dopo vi imbatterete nel fratello di O'aka, Wantz, l'ultimo mercante che vi venderà degli oggetti nel corso del vostro viaggio (fig. 5). Cercate di incrementare le riserve di Acquasanta e di acquistare alcune Protezioni dotate di difesa contro lo status alterato Zombie.

Ora non manca moltissimo alla prossima Salvosfera: lungo il cammino vi imbatterete comunque in due scrigni contenenti una Accapisfera e una Passosfera Lv 4: sono appena al di là del sentiero battuto. Se volete usare la Salvosfera per fare in modo che il gruppo sia in condizioni ottimali, non sarebbe una cattiva idea camminare un po' qua e là, combattendo alcune battaglie, per fare in modo che guerrieri ed Eoni affrontino il confronto con il prossimo boss con le barre Turbo al massimo.

04

05

CONSIGLI

Se catturate dei mostri per lo Zoolab, vi interesserà sapere che tutti i Galkimasela e gli Heg catturati sul Monte Gagazet con delle armi con abilità Cattura saranno considerati come se catturati nella Grotta dell'intercessore rapito.

Ricordate che l'Abilità Fuocattacco non ha effetti particolarmente potenti contro questi avversari, mentre invece potete usare Altolà per paralizzare il potente Ashoor. Se ancora non avete appreso questa Abilità, dovrete consumare alcuni preziosi Etere prima di arrivare alla prossima Salvosfera.

WANTZ

Armi	Guil	Abilità
Doppiofilo	4350	Fuocattacco, Gelattacco, (1)
Conductor	90750	Priorità, (3)
Bipenalità	18150	ATT Sonno, ATT Mutismo, ATT Blind
Amplikyactus	112750	Amplificamagia, ATT magico +10%, ATT magico +5%, (1)
Trident	6450	Fuocattacco, Tuonattacco, Gelattacco
Bitripolus	16650	Perforazione, ATT fisico +10%, ATT fisico +5%
Survivor	97875	Arte medica, ATT fisico +10%, (2)
Tetrascudo	45375	HP +10%, DIF fisica +10%, (2)
Vera Kinesis	37750	DIF magica +10%, DIF magica +5%, DIF Zombie, (1)
Tetrafascia	52875	HP +10%, MP +10%, (2)
Anello Shell	18225	Riserva Shell, (2)
Tetramitena	45375	HP +10%, DIF fisica +10%, (2)
Armilla Kinesis	22875	HP +10%, DIF Zombie, (2)
Targa Haste	90225	Riserva Haste, (2)

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Coda di fenice	100
Acquasanta	300
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100

SEYMOUR BETA

HP: 70000	AP: 10000
Ruba: Elisir	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

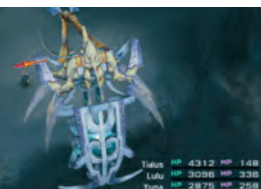
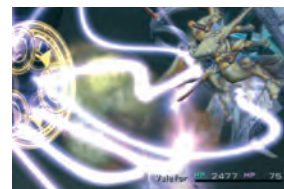
MEKALUNIO

HP: 4000	AP: -
Ruba: -	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

Yuna e Kimahri possono potenziare la loro DIF magica o la loro POT fisica di dieci punti, all'inizio: tutto quello che devono fare è rivolgersi a Seymour Beta usando il comando Extra. Potrete quindi utilizzare Hastega per rendere tutti i vostri personaggi più veloci, ma l'effetto sarà solitamente annullato da Dispel di Seymour.

L'attacco con la lancia di Seymour tramuterà uno dei vostri guerrieri in uno Zombie. Mekalunio userà quindi Areiz per ucciderlo (fig. 6). Nell'intervallo fra queste due azioni avrete la possibilità di assistere lo sventurato compagno usando dell'Acquasanta o una Panacea. La Forbiciata letale (fig. 7) colpirà tutti e tre i personaggi, arrivando a infliggere fino a 2500 HP di danno. La buona notizia è che Yuna può usare Protect per ridurre i danni subiti. Seymour userà di tanto in tanto Dispel per eliminare tutti gli status alterati positivi: potrete prevenire questo problema ricorrendo all'Autoabilità ATT Mutismo +, che sarà utile anche per evitare l'attacco Flare. Grazie a Bio potrete anche tentare di avvelenare l'avversario.

Quando gli HP di Seymour scendono sotto i 35000, Mekalunio attende due turni e quindi sferra l'attacco Distruzione totale. Si può usare Shell (non Protect!) per ridurre i danni subiti di circa la metà, fino a 2000 punti: non c'è però modo di evitare completamente questo attacco, anche se in precedenza eravate già riusciti a fare scendere a zero gli HP di Mekalunio. Come sempre, Mekalunio assorbirà delle nuove energie dal suo "boss". Può essere una buona idea fare usare Difesa totale a Kimahri, prima di Distruzione totale. In alternativa, perché non usare uno dei mix di Rikku?

Se avete preso il percorso più breve per attraversare Spira invece di fornire ai vostri personaggi tutto l'addestramento necessario, questa battaglia potrebbe diventare molto impegnativa. Potete comunque fare ricorso agli Eoni per equilibrare le forze in campo (fig. 8): come nella battaglia precedente, Seymour lì scaccerà dopo il loro attacco iniziale, ma una Turbotecnica portata a segno varrà il sacrificio. Seymour non riuscirà a resistere a lungo, se farete in modo di iniziare lo scontro con le barre Turbo di tutti e cinque gli Eoni già al massimo.

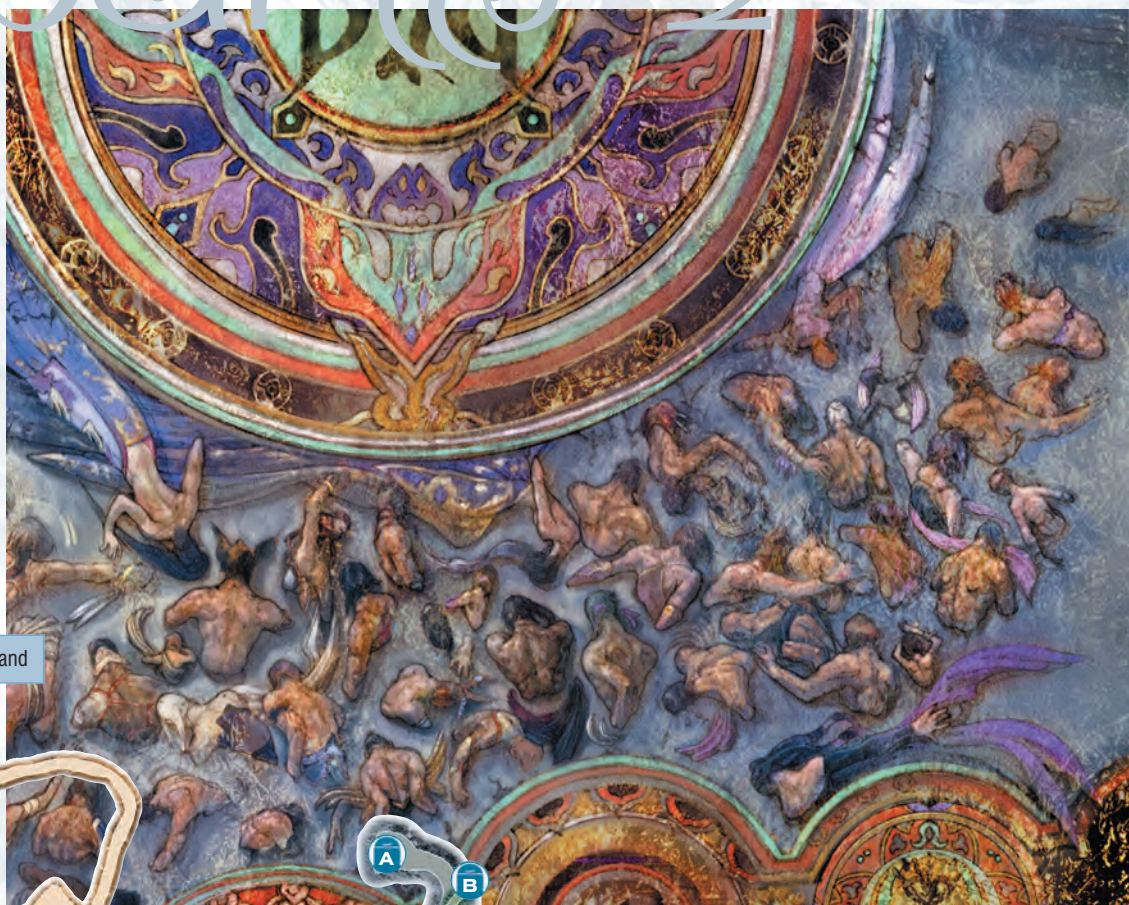
06

07

08

SOLTANTO UN SOGNO?

Dopo la battaglia, proseguite normalmente il vostro viaggio. Di fronte alla Salvosfera, osservate fra le due colonne sulla sinistra: scoprirete così il Simbolo di Giove, nascosto in uno scrigno. Tidus sperimenterà allora un sogno rivelatore, prima che abbiate raggiunto le caverne di Monte Gagazet. Parlate con l'Intercessore nella casa di Tidus, quindi seguitelo all'esterno. Alla fine, Tidus si sveglierà e voi potrete proseguire nel vostro viaggio.

MONTE GAGAZET - PARTE 2

LEGENDA

	Oggetti	Q.tà
A	Fatosfera	1
B	Passosfera Lv 1	1
C	Triplariserva	1
D	Vera Ginseng	1
E	Gamberosfera	1

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Splasher	200-600	140-440	Granata, Blindogranata
Alyman	2800	2200	Stricnina x2 / x3
Aquelous	5100	730	Idromagilite x2, Fluido rigenerante
Grendel	9500	2600	Granpozione, Megapozione
Echeneis	10000	600	Idromagilite x2 / x3
Budino oscuro	12800	3750	Cortina stellare x1 / x2
Behemoth	23000	6540	Etere, Nettare magico
Mandragora	31000	6230	Panacea x 2 / x3
• Custode celeste	40000	11000	Turboetere x1/ x2

IL CHIOSTRO

Allontanatevi dalla Salvosfera nella caverna e avanzate verso ovest. Quando arrivate all'acqua, Tidus, Wakka e Rikku proseguiranno il loro viaggio da soli. I mostri acquatici si possono tenere a bada usando l'Autoabilità ATT Blind. La vostra prima prova vi attende all'estremo nord: Wakka deve scagliare il suo pallone nell'apertura degli scudi rotanti, per colpire il punto luminoso centrale (fig. 9). Attendete che la sfera sia completamente coperta dal muro più grande, prima di lanciare il pallone: potete fare tutti i tentativi che volete, presto o tardi avrete sicuramente successo! Quando ce l'avrete fatta, comparirà uno scrigno contenente una Passosfera Lv 1.

Tornate alla Salvosfera, salite i gradini verso nord e proseguite fino a quando sarete costretti a immergervi. Se venite coinvolti in una battaglia sulla terraferma, avrete la possibilità di usare anche gli altri guerrieri. Ora nuotate verso i tre cerchi luminosi (fig. 10): i colori corrispondono a quelli dei vostri personaggi sulla Sferografia: verde per Rikku, blu per Tidus e arancione per Wakka (anche il principio "piccola, media, grande" funzionerà alla perfezione). Una volta risolto il problema, comparirà uno scrigno contenente una Fatosfera.

Sopra la Salvosfera avrà fatto la sua comparsa un passaggio che conduce verso ovest: alla sua conclusione troverete due scrigni, contenenti una Gamberosfera e una Vera Ginseng. Ancora a ovest, mentre siete diretti verso la prima prova, troverete un altro scrigno, contenente un Triplariserva. Quando avete deciso di abbandonare la caverna, dirigetevi a nord dalla Salvosfera e salite sul lato sinistro della prima camera (fig. 11). Una volta salite le scale, potete salvare la partita prima del prossimo scontro con il boss. Controllate che il vostro gruppo disponga di protezioni contro gli status alterati negativi!

01

02

03

CONSIGLI

Nelle caverne incontrerete alcuni mostri piuttosto pericolosi: molte di queste creature sono resistenti all'Acqua e scoprirete che neppure il Fuoco vi sarà di grande aiuto. Kimahri può imparare Vento bianco dai Budini oscuri, ma non potrete infliggere danni fisici a queste creature fino a quando non userete Antiscutum (fig. 12). Una Mandragora potrà infliggere diversi tipi di status alterati negativi, ma voi potrete prevenirli con l'Autoabilità ATT Sonno +. Scoprirete anche che i Behemoth sono particolarmente vulnerabili a Bio e che possono insegnare a Kimahri Difesa totale! Ricordate inoltre che potrete ridurre i danni fisici subiti usando Protect.

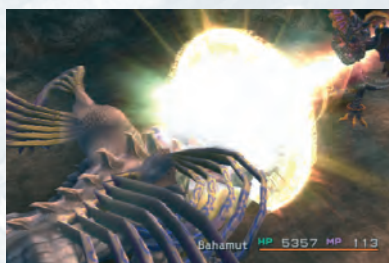
04

STRATEGIA

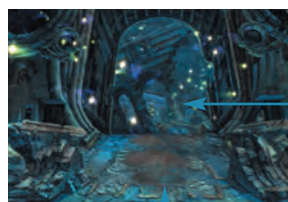
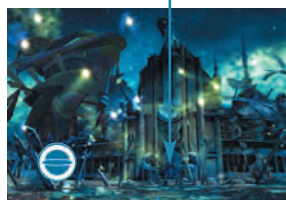
Usate Hastega, ATT Blind +, Antiscutum e Antimajix all'inizio della battaglia. È anche possibile ricorrere a Protect, per ridurre i danni subiti. Il vostro avversario utilizzerà di tanto in tanto Energiga per riprendersi, riportando i suoi HP al rispettabile livello di 9999 punti. Per evitare che questo avvenga, lanciategli contro Reflex, oppure fate in modo che un guerriero con il comando Usa lanci una Cortina stellare. A volte il vostro avversario userà Reflex su uno dei membri del vostro gruppo: potrete rimediare al problema usando Dispel, oppure sostituendo il personaggio in questione.

Auron può usare Altolà per tenere a bada momentaneamente il Custode celeste (fig. 13). L'attacco Ali fotoniche del Custode celeste provoca Sonno, Mutismo, Blind, Caos e Maledizione. Evocando un Eone, il vostro avversario risponderà con Respiro magico, che eliminerà all'istante la sventurata creatura (fig. 14). Preparatevi in anticipo e siate pronti a ordinare immediatamente ai vostri Eoni di utilizzare le loro Turbotecniche.

CUSTODE CELESTE

HP: 40000	AP: 11000
Ruba: Turboetere / x2	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

05

06

Respiro magico non rende difficile la vita solo ai vostri Eoni. Fortunatamente, però, questo attacco ha effetto soltanto contro un personaggio, ma i suoi danni possono arrivare a superare i 4000 HP. Al massimo dovrete comunque rianimare la vittima. Il Custode celeste dispone anche di un attacco normale, che risulta essere però piuttosto innocuo: la sua Coda Morfeo può risvegliare i personaggi colpiti da Sonno, ma ritarderà le loro azioni al turno seguente.

ROVINE DI ZANARKAND

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Alyman	2800	2200	Stricnina x2 / x3
Templare redivivo	3300	1200	Candela della vita x2 / Sale purificatore
Unità 97	3700	3200	Acquasanta x3 / Etere x2
Unità blindata 11	6200	3200	Acquasanta x3 / Etere x2
Grendel	9500	2600	Granpozione / Megapozione
Budino oscuro	12800	3750	Cortina stellare / x2
Ashoor	17000	1860	Fluido vitale / x2
Behemoth	23000	6540	Etere / Nettare magico
Mandragora	31000	6230	Panacea x 2 / x3
Defender Zero	42300	6000	Cortina lunare x2
• Custode del limbo	52000	12000	Etere / Turboetere
• Yunalesca	132000	14000	Nettare energetico / Vento d'Oltremondo

LEGENDA

	Oggetti	Q.tà
A	Fatosfera	1
B	Empatosfera	1
C	Guil	10000
D	Fortunosfera	1
E	Passosfera Lv 3	1
F	Targa Esprit	1
G	Simbolo del Sole	1

NULLA È PIÙ COME PRIMA

Sulla strada verso il Duomo, vi imbatterete in alcune creature della regione del Monte Gagazet. Subito dopo dovrete affrontare altri robot, ma fate attenzione, perché Ruba si rivelerà inutile contro di loro. Quando davanti a voi è rimasta solo l'Unità blindata 11, il nemico userà il suo Mawashigeri per scacciare i vostri guerrieri dal campo di battaglia: senza Antiscutum e Antimajix non avrete scampo, specialmente quando sarete contrapposti al formidabile Defender Zero (fig. 1)! Se necessario, potrete usare una Coda di fenice o una magia Reiz per liberarvi all'istante dei Templari redivivi. Potrete anche rubare un notevole quantitativo di Acquasanta dall'Unità 97: più avanti vi tornerà molto utile!

Prendete la Fatosfera e la Targa Esprit dal margine occidentale della strada. Nel Duomo di Yevon - Interno, salite sul tetto, dove troverete 10000 Guil ad aspettarvi. Dopo l'incontro con una vecchia conoscenza, a est, guardatevi intorno per trovare un'Empatosfera. Seguendo lo stretto sentiero che scende (fig. 2), troverete anche una Passosfera Lv 3: a questo punto dovrete soltanto aprire lo scrigno contenente una Fortunosfera, prima di salvare la partita e procedere verso il chiostro.

01

02

ZANARKAND – CHIOSTRO

IL CHIOSTRO

Non è ancora possibile ottenere degli oggetti bonus durante queste prove: perché ciò avvenga, dovrete tornare una volta che avrete l'Aeronave. Per iniziare il chiostro, salite sul riquadro verde accanto agli scalini (fig. 1). Vedrete nove cerchi luminosi a terra: toccandone uno, intorno a voi si illuminerà una parte di un enigma. Il vostro obiettivo è quello di attivare i cinque simboli mostrati sulla parete di fronte a voi. Non preoccupatevi se attivate il simbolo sbagliato sbagliato: vi toccherà semplicemente ricominciare daccapo. Non avrete comunque problemi a trovare i punti giusti, confrontando quello che vedrete con la mappa presente in questa pagina (fig. 2). La porta della prossima stanza si aprirà e vedrete comparire sei altari nelle nicchie.

LEGENDA

	Oggetto
A	Sfera di Besaid
B	Sfera di Kilika

Chiostro

Naos

Galleria

01

02

Spingete l'altare vicino alla porta verso nord-ovest: su schermo compariranno alcuni nuovi elementi dell'enigma. Recatevi nella sala dopo la prossima porta ed esaminate lo schermo a nord (fig. 3), quindi attivate i simboli necessari toccando i punti luminosi (fig. 4). Una volta che avrete attivato tutti e sei i simboli, il primo simbolo si illuminerà al centro (fig. 5): tornate nella camera e spingete il prossimo altare contro la parete. >>

03

04

05

>> Dovrete attivare sette simboli nell'altare a sud-ovest, come mostrato nella figura 6. Quando avrete spinto l'altare nella parete a nord-est, attiverete nove simboli (fig. 7): non vi resterà altro allora che l'altare a sud-est, dove dovrete attivare altri sette simboli (fig. 8). Quando avrete completato queste missioni, riceverete la Sfera di Kilika, che troverete a sinistra dello schermo a nord (fig. 9).

Nella piccola camera, inserite la Sfera di Kilika nell'altare centrale sul lato ovest, quindi tornate nella sala e prendete la Sfera di Besaid, che troverete a destra dello schermo. Inseritela nell'altare rimasto (al centro della parete orientale), spingete i due altari e tornate nella sala.

06

07

08

09

STRATEGIA

Questo confronto si svolge su un campo di battaglia davvero unico: il Custode del limbo è circondato da sei campi, tre dei quali sono occupati dai vostri guerrieri attivi. Potete usare i comandi Extra per riposizionare i vostri personaggi su un qualsiasi campo libero (fig. 10). Haste sarà particolarmente utile nel corso di questo scontro: il vostro avversario sfrutta solitamente degli attacchi che causano Berserk. Se disponete delle protezioni necessarie, controllate di averle a portata di mano: in caso contrario, eseguite qualche incantesimo di cura, con una Panacea o con Esna.

Se attaccate il Custode del limbo, la creatura risponderà attaccando nei tre campi di fronte a lui (fig. 11): per questo è molto importante posizionare qui il guerriero dotato di più HP e delle migliori difese (Protect si rivelerà molto utile), lasciando due altri combattenti dietro di lui. Portando tutti gli eroi dietro il Custode del limbo, il nemico si volterà su se stesso, esponendovi a un serio pericolo. La cosa migliore da fare è pertanto lasciare sempre un campo libero fra i vostri personaggi: potrete quindi usare Provoca per determinare quale guerriero verrà attaccato.

A volte il vostro avversario deporrà delle Mine magiche su due dei sei campi: questi ordigni esploderanno dopo un certo numero di turni, causando la morte istantanea (fig. 12). Non sprecate tempo per muovere i vostri guerrieri, in questo caso: evocando un Eone, sarà la sfortunata creatura a cadere istantaneamente vittima di una mina. Dal momento che gli Eoni non possono sopravvivere a lungo contro il Custode del limbo, cercate di usare immediatamente le loro Turbotecniche. Non è molto utile selezionare Rientra: i vostri personaggi finirebbero semplicemente per essere uccisi dalla Mina magica destinata all'Eone.

Salvate la partita dopo avere sconfitto l'avversario: a questo punto sarebbe una buona idea uscire dal tempio e caricare le barre Turbo prima del prossimo scontro, che sarà veramente impegnativo!

CUSTODE DEL LIMBO

HP: 52000	AP: 12000
Ruba: Etere / Turboetere	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

10

11

12

YUNALESCA

HP: 24000, 48000, 60000	AP: 14000
Ruba: Nettare energetico / Vento d'Oltremondo	
Debolezze: –	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

L'attacco normale di Yunalesca annulla gli effetti di Haste, Protect e Shell, per cui cercate di non fare troppo affidamento su questi strumenti. La protezione contro Mutismo e Blind è vitale (fig. 13). Alcune azioni, come Ruba, saranno contrastate con Sonno. È comunque molto utile tentare di rubare il Nettare energetico: queste piccole pillole, molto utili, raddoppiano gli HP di un personaggio per la durata della battaglia! Nella sua forma iniziale, Yunalesca non dovrebbe provocare grossi guai al gruppo: diventerà molto più pericolosa a ogni trasformazione, per cui cercate di risparmiare Eoni e Turbotecniche per le fasi avanzate dello scontro.

Yunalesca userà Morso infernale, un attacco molto pericoloso che provoca lo status alterato Zombie in tutti i tuoi personaggi (fig. 14). Subito dopo il nemico inizierà a usare magie curative come Rigene, per ferire i non-morti. Questo status alterato si può eliminare soltanto usando Acquasanta o una Panacea: anche degli equipaggiamenti con protezione contro Zombie sarebbero molto utili. L'uso di Eoni non è invece particolarmente efficace, dal momento che Yunalesca userà Assorbe contro di loro, riducendo così di parecchio i danni che le saranno inflitti. >>

>> Yunalesca utilizzerà Mega Ade subito all'inizio del terzo round, mettendo fuori combattimento all'istante tutti i personaggi che NON saranno in status Zombie e provocando così la possibile conclusione dello scontro. Siate pronti a fronteggiare di nuovo questo attacco, nel corso del gioco. La cosa migliore da fare è avere sempre almeno un personaggio in status Zombie, alla fine del secondo turno: sappiate che è più facile a dirsi che a farsi!

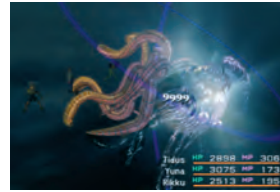
Il nemico sfrutta anche Scarica mentale, al terzo turno, creando Caos. Potrete usare Dispel per eliminare gli effetti di Rigene, senza annullare anche lo status Zombie di un personaggio. Se già siete in grado di usare la magia Sancta, adesso è il momento di farlo (fig. 15).

Dopo avere sconfitto Yunalesca, date un'occhiata alla parte posteriore del campo di battaglia: troverete così uno scrigno contenente il Simbolo del Sole (fig. 16), una volta salite e scese le scale. C'è soltanto una strada per andarsene: le scale di fronte a voi. Se volete che l'Aeronave venga a recuperarvi, uscite dal Duomo.

13

14

15

16

AERONAVE

UN MODO MIGLIORE DI VOLARE

Se avete continuato ad allenarvi con il Blitzball, ora potrete reclutare Wakka nella vostra squadra. Rivolgetevi a lui sul ponte, da questo momento in poi, premendo il tasto ◘. All'esterno troverete Rin, con delle merci a prezzi davvero competitivi.

Seguite Yuna nell'Osservatorio, all'altra estremità dell'Aeronave, e scambiate quattro chiacchiere con lei. Tornate quindi sul ponte, dopo che Kimahri si è unito a voi, e parlate con Cid (fig. 1). Selezionate Gran ponte come prossima destinazione Una volta giunti a destinazione, avvicinatevi alle guardie e chiedete di essere ricevuti da Mika: dopo la sequenza animata, farete ritorno a bordo. Parlate di nuovo con Cid per scegliere la prossima destinazione: Sin!

Diamo per scontato che vogliate recarvi senza indugi da Sin: in questo caso troverete di estrema utilità Abilità come Bimagia, Tokkata e Risveglio, per affrontare le sfide che vi attendono. Per ottenerle, però, dovrete sbloccare alcune nuove aree della Sferografia, usando delle Passosfere Lv 4. Potreste comunque essere in grado di farcela anche senza queste potenti Abilità. Dopo avere selezionato Sin, dovrete abbandonare l'Aeronave dal ponte superiore, come nella battaglia contro Efrey.

RIN

Armi	Guil	Abilità
Spada Poliedro	75750	ATT fisico +10%, (3)
Asta Poliedro	75750	ATT magico +10%, (3)
Goleada	75750	ATT fisico +10%, (3)
Mogupoker	75750	ATT magico +10%, (3)
Lancia Poliedro	37875	Perforazione, ATT fisico +10%, (2)
Phosphorescent	37875	Perforazione, ATT fisico +10%, (2)
Flexibile	75750	ATT fisico +10%, (3)
Tetrascudo	15750	HP +10%, (3)
Tetravera	15750	HP +10%, (3)
Tetrafascia	15750	HP +10%, (3)
Tetranello	15750	HP +10%, (3)
Tetramitena	15750	HP +10%, (3)
Tetrarmilla	15750	HP +10%, (3)
Tetratarga	15750	HP +10%, (3)

Oggetti	Guil
Pozione	50
Granpozione	500
Albhedina	1000
Acquasanta	300
Coda di fenice	100
Panacea	1500
Antidoto	50
Collirio	50
Erba dell'eco	50
Ago dorato	50
Protoenergia	100
Protomagia	100
Protorapidità	100
Protoabilità	100
Granata	300

CONSIGLI

Il capitano Cid, da adesso in poi, vi fornirà alcune opzioni: potrete dirigervi verso una qualsiasi delle destinazioni comprese nella Lista, oppure potrete usare delle Password per inserire parole chiave che vi permettano di raggiungere dei luoghi segreti (fig. 2). Potrete usare anche la funzione Ricerca per esaminare la mappa in cerca di luoghi nascosti: troverete comunque l'elenco completo nel capitolo Segreti, a pagina 199. Quando siete a terra, raggiungete una qualsiasi Salvosfera per essere riportati sull'Aeronave.

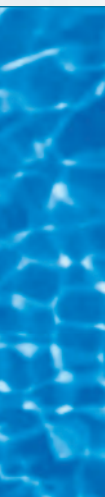
A questo punto potrete cercare gli Eoni e le Armi dei 7 astri rimasti, in luoghi conosciuti o sconosciuti. Potrete anche catturare dei mostri per lo Zoolab, completare i sotto-giochi rimasti, fare visita alle leggendarie Rovine di Omega (fig. 3) e molto altro ancora. Tutte le possibilità a vostra disposizione sono elencate nel capitolo Segreti.

01

02

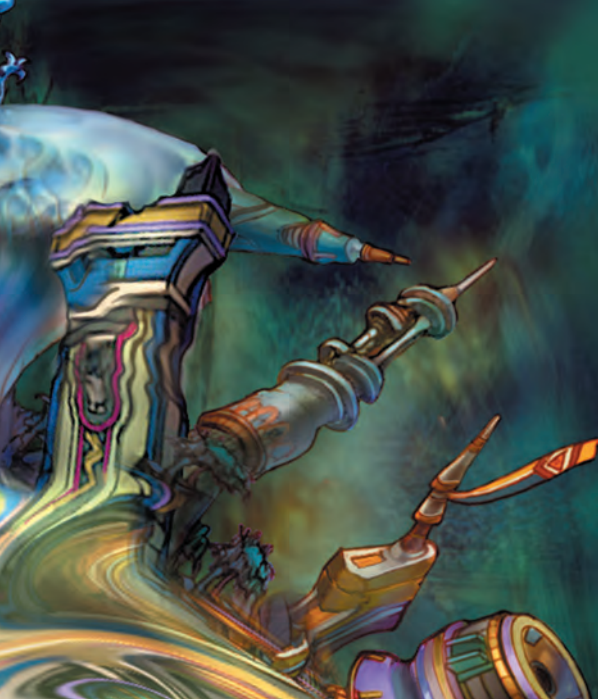
03

SIN

LEGENDA

	Oggetti	Q.tà
A	Armilla Amazon	1
B	Difesfera fis	1
C	Elisir	1
D	Master IV	1
E	Guil	20000
F	Accapisfera	1
G	Save the Queen	1
H	Passosfera Lv 3	1
I	Passosfera Lv 4	1
J	Megaelisir	1
K	Vera Diadema	1
L	Qualitosfera	1
M	Lancia Prodigus	1

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Alyman	2800	2200	Stricnina x2 / x3
Exoray	7400	2400	Mina Tacet x3 / Etere
• Scaglia Gunai	20000	1800	Cortina stellare / Eliomagilite
Alyadin	22222	3100	Ombra d'Oltremondo / Vento d'Oltremondo
Ultra Might*	36000	7800	Cortina luminosa x1/ x2
• Sin	36000	18000	Fluido energetico x3 / x4
Demomonolix	45000	11000	Granata fossile x2
Adamanthart	54400	12500	Acqua curativa / Nettare energetico
Varna	56000	19500	Vento d'Oltremondo / Eliomagilite
Molboro il Grande	64000	21000	Panacea / Filtro magico
• Braccio sx di Sin	65000	16000	Megapozione / Examagilite
• Braccio dx di Sin	65000	17000	Extrapozione / Eliomagilite
King Behemoth	67500	16800	Fluido rigenerante / Duostella x2
Lumbrikus	80000	22000	Fluido energetico
• Seymour Omega	80000	24000	Eliomagilite / Examagilite
Barbatos	95000	17500	Cortina stellare / Sacromagilite
• Sin	140000	20000	Etere / Examagilite

* Gli Ultra Might compaiono sempre in coppia: uno assorbe Fuoco e Tuono, l'altro Acqua e Gelo.

BRACCIO SX DI SIN

HP: 65000	AP: 16000
Ruba: Megapozione / Examagilite	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

BRACCIO DX DI SIN

HP: 65000	AP: 17000
Ruba: Extrapozione / Eliomagilite	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

Affrontate il braccio sx e il braccio dx di Sin uno dopo l'altro, non c'è alcuna differenza strategica fra le due battaglie. Entrambi gli avversari sono dotati di una resistenza molto elevata nei confronti di attacchi fisici e magia, per cui si riveleranno molto utili Antimajix e Antiscutum (fig. 1). Sin, a volte, ricorre ad Aura reset per aumentare questa resistenza, per cui Auron dovrebbe cercare di usare abitualmente le tecniche appena citate. Non dimenticate inoltre di lanciare Hastega, come pure Shell per difendere i vostri guerrieri. Se qualche membro del vostro gruppo ne è dotato, attaccate con Bimagia e Flare, oppure con Ultima.

Tidus e Rikku possono occuparsi della navigazione, facendo in modo che Cid sposti l'Aeronave più vicina o più lontana da Sin. Quando il vostro avversario accumulerà energia per l'attacco Antigrav, infatti, non avrete altra speranza se non quella di allontanare l'Aeronave. Utilizzate spesso le Tecniche Anti (caratteristiche di Auron) a breve distanza, mentre Wakka e Lulu sfruttano attacchi a lungo raggio (fig. 2). Anche Incentivo risulterà utile durante la battaglia. Ricordate che, non appena avrete sconfitto le due braccia, dovrete affrontare un altro scontro: cercate quindi di non sprecare tutte le vostre Turbotecniche!

01

02

STRATEGIA

Qualsiasi magia diretta contro il nucleo di Sin viene assorbita dalla sua Scaglia Gunai, per cui cominciate con l'eliminare quest'ultima (fig. 3). Usate Hastega sul vostro gruppo mentre lanciate Slow contro la Scaglia e ricordate che questa creatura è vulnerabile al Fuoco. Quando gli HP del nemico scendono sotto il 50%, l'essere si ritira nel suo guscio, per cui attaccatelo in modo da portarlo appena sopra il 50%, aspettate e vedete che cosa succede. Usate ogni metodo a vostra disposizione per infliggere più danni possibile prima che il vostro avversario si ritiri. Potete anche infliggergli status Mutismo per impedire alla scaglia di lanciare Energira. Quando la Scaglia si ritira nel guscio, fate attenzione: si sta infatti preparando a usare Antigrav. Usate il comando Protegge di un Eone per reggere il colpo di questo attacco.

Ricorrete ad Antiscutum e Antimajix per indebolire Sin e colpirlo con il vostro attacco più potente (fig. 4). Se quest'ultimo è Sancta, Flare o Ultima, potrebbe rivelarsi utile far utilizzare Imitazione ai vostri compagni. Quando Yuna è occupata con le magie offensive, Rikku può usare delle pozioni di Albhedina per curare i membri del gruppo avvelenati da Sin. Dopo la battaglia, farete ritorno per alcuni istanti all'Aeronave; in questo modo avrete la possibilità di cambiare Armi e Protezioni, prima di affrontare di nuovo la furia di Sin.

03

04

SIN (NUCLEO)

HP: 36000	AP: 18000
Ruba: Fluido energetico x3 / x4	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

SCAGLIA GUNAI

HP: 20000	AP: 1800
Ruba: Cortina stellare / Eliomagilite	
Debolezze: Lentezza	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	Danno x 1.5
Tuono:	-
Acqua:	Assorbimento
Gelo:	-

STRATEGIA

Non avete altra scelta che quella di sconfiggere Sin prima che la sua barra Turbo si riempia, altrimenti il nemico ricorrerà a un attacco contro il quale non esistono difese e che comporterà la vostra sconfitta immediata. Dovrete pertanto essere rapidi nei vostri colpi: Haste risulterà vitale, come pure tornerà utile qualche protezione contro lo status alterato Pietra. Sin potrebbe a volte ricorrere all'uso di Caos e Zombie.

Il combattimento ravvicinato diventa possibile soltanto dopo che Sin vi si è avvicinato per due volte. Sfruttate questo intervallo di tempo per lanciare Haste e fate in modo che Wakka, Lulu o Rikku eseguano delle azioni (fig. 5). Quando sarete abbastanza vicini, usate Antiscutum, Antimajix e Tokkata. Gli Eoni non sono molto utili, dal momento che le loro Turbotecniche richiedono un lungo tempo di ricarica: cercate di usare soltanto Megaflare di Bahamut, al termine della battaglia (fig. 6), quando sarete ormai certi che un colpo ben assestato metterà per sempre fine alla minaccia rappresentata da Sin. Anche degli atti disperati come Kamikaze ed Elemosina (100000 Guil infliggono 9999 HP) possono rivelarsi vitali: a mali estremi, estremi rimedi!

SIN (TESTA)

HP: 140000	AP: 20000
Ruba: Etere / Examagilite	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

05

06

MARE DELLE PENE

Potete accedere all'Aeronave dalla prossima Salvosfera: non preoccupatevi, è possibile tornare qui in qualsiasi momento. Se volete concludere immediatamente la vostra avventura, siate pronti ad affrontare degli avversari davvero terribili e sappiate che i loro colleghi, sull'altra sponda del Mare delle pene, sono ancora più pericolosi! Non ci sono soltanto cattive notizie, però, infatti Kimahri è in grado di imparare Sentenza (da Alyadin), Alito fetido (da Molboro il Grande) e Difesa totale (da King Behemoth). King Behemoth, fra l'altro, non sa proprio perdere, in quanto alla sua dipartita scaglia l'attacco Meteo: potete cercare di ridurre al minimo i gravi danni provocati da questo colpo premendo il tasto Ⓐ al momento giusto. Appena prima della fine dello scontro potrebbe essere necessario evocare un Eone: non dovreste avere particolari problemi, però, posto che siate a conoscenza di Risveglio.

Questo non è un normale campo di battaglia: purtroppo, la mappa di gioco mostra soltanto le zone che avete già esplorato, per cui farete molto prima consultando la mappa completa, che troverete a pagina 130. Ci sono alcuni scrigni del tesoro sopra la piccola cascata (fig. 7), ma si possono raggiungere solo compiendo una deviazione dall'altro lato. Troverete così cinque scrigni, contenenti un Elisir, una Passosfera Lv 3, una Vera Diadema, una Qualitosfera e una Lancia Prodigus. Preparatevi, perché a questo punto vi attende una nuova prova di forza...

07

CONSIGLI

Fareste meglio a combattere restando vicini alle Salvosfere... Non si sa mai! Se i vostri personaggi non sono abbastanza potenti, ricordatevi che non c'è alcuna vergogna nella fuga, avrete l'occasione di migliorare per combattere di nuovo in futuro! Vi consigliamo di posizionare il vostro guerriero più veloce (solitamente Rikku) nella squadra attiva e di tenere Tidus fra le riserve: in questo modo potrà entrare in battaglia in qualsiasi momento, permettendovi di selezionare Gambe!. Dopo ogni scontro potrete tornare al menu principale, per cambiare nuovamente la Formazione. Anche se avete dei problemi con gli avversari “normali” di questa zona, dovreste comunque essere in grado di sconfiggere i boss che vi attendono.

SEYMOUR OMEGA

HP: 80000	AP: 24000
Ruba: Eliomagilite / Examagilite	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	variabili!
Tuono:	variabili!
Acqua:	variabili!
Gelo:	variabili!

STRATEGIA

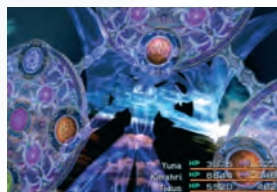
Dietro Seymour potete vedere quattro dischi, con delle sfere di colore diverso: sono noti con il nome di Luniodisko (fig. 8). Il viola indica il Gelo, il rosso il Fuoco, il verde il Tuono e il blu l'Acqua. Seymour Omega utilizza sempre quattro incantesimi in sequenza, determinandoli in base alle sfere colorate. Se, per esempio, ci sono soltanto delle sfere rosse che puntano verso di lui, Seymour userà quattro volte Firaga. Equipaggiate il vostro gruppo con delle Protezioni che offrano una difesa contro i vari elementi.

I dischi determinano anche le debolezze dell'avversario, che sarà sempre l'elemento opposto a quello con il quale starà attaccando. Se uno dei membri del vostro gruppo sa controllare Bimagia, siete già a buon punto per vincere il confronto. Cercate anche di usare Hastega, Antiscutum, Antimajix e le magie di tipo Para. Queste ultime, purtroppo, non offrono una protezione completa, perché a ogni turno l'avversario lancia quattro incantesimi. Quando Seymour avrà attaccato per sei volte, userà Dispel e farà subito seguire Ultima (fig. 9). Non c'è modo di ridurre i danni provocati da quest'ultimo colpo: dovrete semplicemente stringere i denti e subire circa 4000 punti danno. I dischi ruoteranno quindi in modo che le quattro sfere diverse (con lo stesso colore) siano rivolte verso Seymour.

Le magie saranno particolarmente potenti se ognuna delle quattro sfere avrà lo stesso colore. Se un disco viene attaccato, ruota, con il risultato, piuttosto spiacevole, che Seymour inizia a lanciare delle magie elementali diverse. Per rendere ancora più complicata la questione, Seymour, ancora una volta, scaccerà praticamente all'istante qualsiasi Eone evochiate.

08

09

CITTÀ DEGLI INCUBI

Da questo momento in poi incontrerete degli avversari normali ancora più pericolosi... E noterete che saranno sempre più immuni a praticamente qualsiasi cosa tentiate di usare contro di loro! A nord della Salvosfera vedrete un Sigillo, sulla parete a destra (fig. 10). Dovrete sconfiggere dieci mostri in questa zona perché si apra la prima parete: se, invece, vorrete mettere le mani sulla Passosfera Lv 4, dovrete arrivare a sconfiggere ben 35 avversari.

Ora il vostro percorso vi condurrà a nord-ovest. Osservate la zona intorno a voi quando la strada svolta verso nord: vedrete un simbolo a terra. Posizionandovi su di esso per un istante, comparirà una piattaforma che vi trasporterà dall'Arma Master IV di Wakka. Alcuni metri più a nord dovrete appiattirvi contro la parete a ovest per recuperare l'Armilla Amazon che si trova oltre di essa. Ancora più in là vedrete una rampa che scenderà verso uno scrigno contenente 20000 Guil (fig. 11). Una piattaforma nei pressi vi porterà da due scrigni contenenti una Accapisfera e una Difesfera fis. Da qui dovrete prendere un ascensore che vi farà scendere: toccate inoltre il Sigillo sul muro per ottenere il Megaelisir che si trova nelle vicinanze.

Siete quasi arrivati a destinazione. Al prossimo incrocio, cercate una piccola nicchia sulla parete sud (fig. 12): vedrete un piccolo edificio, nel quale potrete entrare da sopra. Scenderete una rampa e arriverete vicino a uno scrigno contenente Save the Queen. Ora tutto quello che dovete fare è arrampicarvi su per il muro a nord-est, fino a raggiungere l'ultima Salvosfera. Potrete quindi decidere di utilizzare quest'ultima e di fare ritorno all'Aeronave... oppure di affrontare la sfida finale!

10

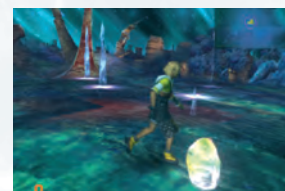
11

12

TORRE DEI MORTI

Dopo essere entrati nella torre dovrete raccogliere dieci oggetti. La zona che vi circonda è irreale, con delle prospettive che si modificano di continuo: non c'è da meravigliarsi che vi sentiate disorientati! Dei cristalli colorati compariranno per pochi secondi: dovrete toccarli per ottenere gli oggetti che vi servono (fig. 13). Cercate di evitare le punte che sbucano dal suolo: se ne toccherete una, infatti, dovrete affrontare dei mostri (potrete accorgervi del loro arrivo da una luce bianca che compare per un istante al suolo prima della loro comparsa). La tattica migliore è quella di continuare a muoversi: verrete trasportati automaticamente nella prossima zona dopo avere toccato il decimo e ultimo cristallo. I dieci oggetti sono i seguenti: Rovesciata, Caryatide, Ramo Prodigus, MBiancosfera, Cait Sith Necro, Frunting, Tecnisfera, Lancia Chevalier, Infinity e Parametrosfera. Indossate la vostra nuova Protezione e fate una visita veloce alla Sferografia, prima di avvicinarvi alla creatura che attende minacciosa sullo sfondo.

13

COME GIOCARE
PERSONAGGI
SOLUZIONE
OGGETTI
MOSTRI
BLITZBALL
SEGRETI

EONE DI BRASKA

HP: 60000, 120000	AP: -
Ruba: Turboetere / Elisir	
Debolezze: -	
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

YU PAGODE

HP: 5000 (aumenta dopo ogni distruzione)	AP: -
Ruba: -	Debolezze: -
Caratteristiche elementali:	
Fuoco:	-
Tuono:	-
Acqua:	-
Gelo:	-

STRATEGIA

Sulla sinistra e sulla destra del vostro avversario principale ci sono due colonne, sospese a mezz'aria (fig. 14): esse ricaricano la barra Turbo dell'Eone di Braska, aumentando regolarmente i suoi HP di 1500 punti. Se riuscite a distruggere queste colonne, esse ricompaiono dopo alcuni turni. Ognuna ha inizialmente 5000 HP, ma questi ultimi aumentano a ogni ricomparsa. La situazione può farsi davvero difficile se distruggete una sola delle colonne: quella rimasta, infatti, vi attaccherà usando Aspir e provocando un'ampia gamma di status alterati indesiderati.

Anche se il vostro nemico è già formidabile fin dall'inizio della battaglia, vi consigliamo di mantenere i vostri Eoni come riserva per la seconda parte dello scontro. Come unica possibilità avrete quella di usare Haste, Protect e Rigene... Anche alcune difese contro lo status Pietra vi torneranno utili. Tidus potrà ridurre la barra Turbo dell'Eone di Braska usando il comando Extra Parla: purtroppo questa mossa funzionerà soltanto due volte, per cui aspettate la seconda parte dello scontro, quando la Turbotecnica nemica sarà ancora più terrificante, prima di usarla.

Il Tiro Jecht "mummificherà" il vostro avversario: a seconda della vostra DIF fisica, l'attacco normale del nemico vi costerà 2000 o più HP (fig. 15). Se Rikku potesse unire del Nettare energetico con un Filtro energetico e una pozione o un'altra bevanda curativa (grazie alla sua Turbotecnica), disporreste di un valido aiuto. Megavitalità 2 e Ipervitalità 2 si possono utilizzare per raddoppiare gli HP massimi dei tre guerrieri! Anche la semplice unione di due Granpozioni, inoltre, permetterà di raddoppiare gli HP di un personaggio.

L'Eone di Braska è vulnerabile a tutte le mosse Anti e agli status alterati come Zombie. Purtroppo, le malefiche colonne rimuoveranno tutti questi status in pochissimo tempo. La strategia esatta da seguire in battaglia dipende in buona parte da come avete sviluppato i vostri personaggi: provate a fare qualche esperimento per capire quali attacchi infliggono i danni maggiori, come pure quando un guerriero avrà il suo prossimo turno di combattimento. Yuna e Rikku possono usare con successo Sancta (fig. 16), ma anche Flare e Ultima (specie con Bimagia) di Lulu si possono rivelare estremamente efficaci.

Se Yuna è uno dei vostri personaggi più forti, il resto del gruppo dovrebbe concentrarsi nell'uso di oggetti con i quali curare i compagni, senza dimenticarsi di resuscitare tutti i combattenti finiti al tappeto. Ricordatevi che l'uso di un oggetto richiede minor tempo rispetto al lancio di una magia. Quanto appena detto non significa che i vostri guerrieri siano relegati a fare soltanto gli spettatori: in effetti, Wakka può infliggere danni davvero notevoli con i suoi colpi, il migliore dei quali è la Turbotecnica Slot Attacchi.

Dopo il primo turno il nemico estrarrà una potente spada: anche se il suo metodo di attacco resterà lo stesso, infliggerà dei danni molto più cospicui. Quando gli HP dell'avversario scendono sotto i 60000, la sua furia fa scatenare il Tiro Jecht originale (fig. 17). Questa formidabile Turbotecnica colpirà tutti i personaggi, infliggendo fino a 5000 punti danno. Se solo Tidus avesse ancora avuto a sua disposizione l'opzione Parla...

14

15

16

17

Come nella prima parte dello scontro, saranno vitali Haste, Protect e Rigene, come pure qualsiasi altra cosa che vi permetta di mantenere un numero di HP elevato. La battaglia sarà molto più semplice se sarete a conoscenza di Risveglio e se disporrete di una Protezione con Consumo MP = 1. In generale, cercate di utilizzare tutte le Sfere che vi sono rimaste sulla Sferografia, prima di affrontare questo titanico scontro finale.

L'ULTIMO BOSS

Dopo avere sconfitto l'Eone di Braska non potrete salvare di nuovo la partita, ma questo non sarà strettamente necessario, perché da questo momento in poi tutti i vostri eroi godranno della protezione di Risveglio e voi potrete combattere senza eccessivi timori!

Il primo obiettivo è sconfiggere tutti gli Eoni raccolti nel corso della vostra avventura (fig. 18), per poi prepararsi al confronto con il boss finale: questa volta è veramente l'ultimo avversario (fig. 19). Il successo sarà veramente rapido se riuscirete a tramutare la creatura in uno Zombie, per poi usare Reiz oppure una Coda di fenice.

La vittoria non metterà comunque la parola fine alla vostra avventura! Consultate il capitolo Segreti per sapere che cosa vi attende nell'immediato futuro...

18

19

Oggetti
OGGETTI

Se un avversario si rivela troppo difficile da sconfiggere, oppure se vi accorgete di perdere troppe battaglie, forse c'è qualcosa che non va nell'equipaggiamento utilizzato dai vostri guerrieri. Questo capitolo vi fornirà una visione generale dei punti di forza e delle abilità di ogni arma, di ogni protezione e di ogni altro oggetto. I riferimenti alle pagine della Soluzione e del capitolo dei Segreti vi aiuteranno a trovare rapidamente gli oggetti che vi interessano ai fini del gioco.

L'EQUIPAGGIAMENTO DEI PERSONAGGI

Il nome di un'arma o di una protezione dipende molto spesso dalle sue abilità. Dal momento che queste ultime si possono modificare, anche il nome dell'arma è soggetto a continui mutamenti. Potrebbe sembrare una cosa complicata, ma il tutto si basa su un principio piuttosto semplice, definibile come "sistema prioritario".

Ogni Autoabilità e ogni combinazione hanno una determinata priorità: le armi più potenti dei vostri personaggi, le rare Armi dei 7 astri, hanno il grado massimo e, di conseguenza, una priorità pari a 1. Le priorità inferiori (da 66 a 68) sono invece assegnate alle armi che compongono l'equipaggiamento di base dei vostri personaggi, come Spade, Aste e Moguri. Consultate le tabelle nelle pagine seguenti per vedere quali armi si trovano fra questi due estremi: tutto quello che dovrete ricordare, a questo punto, è che l'arma prenderà il nome dall'abilità o dalla combinazione con la priorità più alta. Quando le abilità dell'arma cambiano, pertanto, anche il nome può cambiare, a seconda della priorità che entra in gioco. Il medesimo discorso si applica alle protezioni.

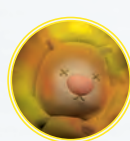
Esempio 1: Tidus ha l'arma Frunting, con l'abilità Riserva Turbo (priorità 14): l'arma si vede quindi assegnata l'abilità aggiuntiva AP x 3 (priorità 11), cambiando così il proprio nome in Durandal.

Esempio 2: Tidus ha l'arma Ambitious, con l'abilità Turbo x AP (priorità 13): viene quindi assegnata l'abilità aggiuntiva Triturbo (priorità 9). La combinazione delle due abilità viene classificata di priorità 7 e la spada viene rinominata Balmung.

Osservate la pagina 8 del capitolo Come giocare per vedere come assegnare le varie abilità ai vari spazi offerti dai diversi equipaggiamenti (fino a un massimo di quattro). Troverete inoltre l'elenco di tutte le Autoabilità e dei loro effetti a pagina 144 e 145.

EQUIP DI TIDUS

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Ultima Weapon	Speciale: Arma dei 7 astri	214
2	Fraternity	Speciale: offerta da Wakka	59
3	Conquistador	Cattura	120
4	Crystal Sword	Quattro "attacchi" elementali	
5	Excalibur	Danni apeiron	
6	Laguna rock	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
7	Balmung	Turbo x AP e Triturbo	
8	Laevatain	AP x 2 e Biturbo	
9	Heartbreaker	Triturbo	
10	Lion Heart	Biturbo	
11	Durandal	AP x 3	
12	Ascalon	AP x 2	
13	Ambitious	Turbo x AP	
14	Frunting	Riserva Turbo	133
15	Spada Astrum	Consumo MP = 1	
16	Apocalypse	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
17	Master Sword	Quattro ATT fisico + ...% qualsiasi	
18	Master Rune	Quattro ATT magico + ...% qualsiasi	
19	Anatema	Amplifica magia e tre ATT magico + ...% qualsiasi	
20	Arch Edge	Consumo 1/2 MP	
21	Guilventura	Guil x 2	
22	Trythos	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
23	Helter-Skelter	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
24	Vendetta	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Avenger	Contrattacco o Duck & Boxe	83, 99, 114
26	Taglio Prisma	Contramagia	
27	Spada Mirage	Amplificamagia	
28	Lifesaver	Arte medica	
29	Spada Sonic	Iniziativa	98, 100
30	Vigilante	Priorità	
31	Danza Macabra	ATT Morte +	
32	Largo	ATT Lentezza +	
33	Lapidaria	ATT Pietra +	
34	Sidewinder	ATT Veleno +	
35	Nightmare	ATT Sonno +	
36	Tritamago	ATT Mutismo +	
37	Sundowner	ATT Blind +	
38	Spada Chevalier	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	
39	Spada Prodigus	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	
40	Doppiofilo	Due "attacchi" elementali qualsiasi	91, 94, 123
41	Razzmatazz	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
42	Nekrosys	ATT Morte	
43	Adagio	ATT Lentezza	74
44	Orittolama	ATT Pietra	
45	Spada Virus	ATT Veleno	
46	Spada Lullaby	ATT Sonno	
47	Spada Aphonia	ATT Mutismo	
48	Spada Vesper	ATT Blind	
49	Onniveggente	Spot	65, 91
50	Spada Focum	Fuocattacco	91
51	Spada Gelum	Gelattacco	77, 82
52	Spada Tonum	Tuonattacco	
53	Spada Aqueum	Acquattacco	
54	Ordine E	Induttore E	
55	Ordine M	Induttore M	
56	Ordine V	Induttore V	
57	Ordine A	Induttore A	
58	Spada Poliedro	Quattro spazi abilità	85, 129
59	Sciabola Zenit	ATT fisico + ...% e ATT magico + ...%	
60	Spada Barok	Due o tre spazi abilità	94, 97, 100, 110, 119, 122
61	Sciabola Ascesis	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
62	Sciabola Shogun	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
63	Spada Strigis	ATT magico +5%	
64	Spada Doctus	ATT magico +3%	
65	Spada Daimyo	ATT fisico +5%	86
66	Spada Potens	ATT magico +3%	60, 75, 79
67	Spada affilata	Perforazione	
68	Spada	Uno spazio abilità	45, 100

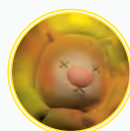
Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Endless Road	HP apeiron e MP apeiron	
2	Sacratix	Fiocco	
3	Corazza Genji	HP apeiron	
4	Symbolo	MP apeiron	
5	Corazza Sofia	Quattro "mangia"	
6	Scudo Aegis	Quattro "immunità" elementali	
7	Scudo Golem	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Scudo Gnostos	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Scudo Salus	Autopozione e Autopanacea	
10	Palatinum	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Scudo Smyrid	Quattro DIF fisica + ...% qualsiasi	
12	Scudo Rubeus	Quattro DIF magica + ...% qualsiasi	
13	Scudo Doge	Quattro HP + ...% qualsiasi	
14	Scudo Merlino	Quattro MP + ...% qualsiasi	
15	Collezionista	Solo rarità	
16	Caccialtesoro	Rarità up	
17	Esperanza	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Scudo Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene o Autoreflex	
19	Scudo Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Scudo Ginseng	Maratona x HP	
21	Scudo Esprit	Maratona x MP	
22	Scudo Fenix	Autofenice	
23	Scudo Theriaca	Autopanacea	
24	Scudo Iris	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Scudo Lux	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene o Riserva Reflex	
26	Scudo Voodoo	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Scudo Nimbo	Incontri 0	
28	Scudo Medicum	Autopozione	
29	Scudo Serum	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Scudo Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Scudo Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Scudo Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Scudo Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Scudo Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Scudo Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Scudo Shell	Autoshell o Riserva Shell	
37	Scudo Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Scudo Platina	Tre DIF fisica + ...% qualsiasi	
39	Scudo Saphirum	Tre DIF magica + ...% qualsiasi	
40	Scudo Ryoma	Tre HP + ...% qualsiasi	
41	Scudo Malleus	Tre MP + ...% qualsiasi	
42	Elementoscudo	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Scudo Amazon	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Scudo Daidos	Mangiafuoco	
45	Scudo Aurora	Mangiagelo	
46	Scudo Zeus	Mangiatuono	
47	Scudo Geyser	Mangiacqua	
48	Scudo Sancta	DIF Maledizione +	
49	Scudo Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	
50	Scudo Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Scudo Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Scudo Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Scudo Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	
54	Scudo Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	
55	Scudo Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	91
56	Scudo Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Scudo Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	
58	Scudo Elios	DIF Blind + o DIF Blind	91
59	Scudo Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	
60	Scudo Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	
61	Scudo Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 95, 97
62	Scudo Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	
63	Scudo Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Scudo Focum	Riserva Parafire	65
65	Scudo Tonum	Riserva Parathund	
66	Scudo Gelum	Riserva Parabliz	
67	Scudo Virtus	Due HP + ...% e qualsiasi due MP + ...% qualsiasi	
68	Tetrascudo	Quattro spazi abilità	123, 129
69	Scudo Mithril	DIF fisica + ...% e DIF magica + ...%	
70	Scudo Aurum	Due DIF fisica + ...% qualsiasi	
71	Scudo Emerald	Due DIF magica + ...% qualsiasi	
72	Scudo Titan	Due HP + ...% qualsaisi	
73	Scudo Morgana	Due MP + ...% qualsaisi	
74	Scudo Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Scudo Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Scudo Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Scudo Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Scudo dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Scudo di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	75, 82 ,86
80	Scudo di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	79
81	Scudo sortilego	MP +5% o MP +10%	
82	Scudo da viante	HP +5% o HP +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Scudo	Due spazi abilità	
84	Cetra	Uno spazio abilità	119

EQUIP DI YUNA

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Nirvana	Speciale: Arma dei 7 astri	214
2	Dolabra	Cattura	120
3	ArkArkana	Quattro "attacchi" elementali	
4	Abraxas	Danni apeiron	
5	Ailanthus	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Iudicium	Turbo x AP e Triturbo	
7	Serafin	AP x 2 e Biturbo	
8	Rosen Kreutz	Triturbo	
9	Nimbus	Biturbo	
10	Wonder Wing	AP x 3	
11	Wing Wand	AP x 2	
12	Wonder Wand	Turbo x AP	
13	Save the Queen	Riserva Turbo	130
14	Asta Astrum	Consumo MP = 1	
15	Asta Raptus	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Scettro Imperial	Quattro ATT fisico + ...% qualsiasi	
17	Scettro runico	Quattro ATT magico + ...% qualsiasi	
18	Scettro magico	Amplifica magia e tre ATT magico + ...% qualsiasi	
19	Magister	Consumo 1/2 MP	
20	Mahoroba	Guil x 2	
21	Triplasta	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
22	Bad Messiah	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Nemesis	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Defender	Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Asta Prisma	Contramagia	
26	Asta Mirage	Amplificamagia	
27	Asta Empiria	Arte medica	
28	Asta Sonic	Iniziativa	
29	Conductor	Priorità	123
30	Ramo Erebo	ATT Morte +	
31	Ramo Fox-trot	ATT Lentezza +	
32	Ramo Gorgone	ATT Pietra +	
33	Anphisbena	ATT Veleno +	
34	Ramo Ipnos	ATT Sonno +	
35	Ramo Eufemia	ATT Mutismo +	
36	Ramo Tenebram	ATT Blind +	
37	Ramo Chevalier	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	
38	Ramo Prodigus	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	133
39	Doppiasta	Due "attacchi" elementali qualsiasi	
40	Ramo Tiade	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
41	Asta Necros	ATT Morte	
42	Asta Beguine	ATT Lentezza	
43	Asta Fossil	ATT Pietra	
44	Belladonna	ATT Veleno	94
45	Asta Lullaby	ATT Sonno	
46	Asta Aphonia	ATT Mutismo	
47	Asta Vesper	ATT Blind	89, 98
48	Asta Veggente	Spot	57, 65, 82
49	Asta Focum	Fuocattacco	
50	Asta Gelum	Gelattacco	
51	Asta Tonum	Tuonattacco	
52	Asta Aqueum	Acquattacco	
53	E-Wand	Induttore E	
54	M-Wand	Induttore M	
55	V-Wand	Induttore V	
56	A-Wand	Induttore A	
57	Asta Poliedro	Quattro spazi abilità	119, 129
58	Asta Zenit	ATT fisico + ...% e ATT magico + ...%	
59	Asta Gloriam	Due o tre spazi abilità	94, 97, 100 ,110 ,119, 122
60	Asta Ascesis	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Asta Shogun	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Asta Strigis	ATT magico +5%	86
63	Asta Doctus	ATT magico +3%	60, 75 ,79
64	Asta Daimyo	ATT fisico +5%	
65	Asta Potens	ATT magico +3%	
66	Asta acuminata	Perforazione	
67	Asta	Uno spazio abilità	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Vera Salem	HP apeiron e MP apeiron	
2	Prana	Fiocco	
3	Vera Arcana	HP apeiron	
4	Vera Eureka	MP apeiron	
5	Vera Sofia	Quattro "mangia"	
6	Vera Aegis	Quattro "immunità" elementali	
7	Vera Fortuna	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Vera Gnostos	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Vera Salus	Autopozione e Autopanacea	
10	Scaramantika	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Vera Smyrid	Quattro DIF fisica + ...% qualsiasi	
12	Vera Rubeus	Quattro DIF magica + ...% qualsiasi	
13	Vera Doge	Quattro HP + ...% qualsiasi	
14	Vera Merlino	Quattro MP + ...% qualsiasi	
15	Vera Radar	Solo rarità	
16	Vera Beagle	Rarità up	
17	Vera Maratona	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Vera Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene o Autoreflex	
19	Vera Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	130
20	Vera Ginseng	Maratona x HP	124
21	Vera Esprit	Maratona x MP	
22	Vera Fenix	Autofenice	
23	Vera Theriaca	Autopanacea	
24	Vera Iris	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Vera Lux	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene o Riserva Reflex	
26	Vera Voodoo	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Vera Nimbo	Incontri 0	
28	Vera Medicum	Autopozione	
29	Vera Serum	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Vera Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Vera Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Vera Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Vera Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Vera Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Vera Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Vera Shell	Autoshell o Riserva Shell	
37	Vera Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Vera Platina	Tre DIF fisica + ...% qualsiasi	
39	Vera Saphirum	Tre DIF magica + ...% qualsiasi	
40	Vera Ryoma	Tre HP + ...% qualsiasi	
41	Vera Malleus	Tre MP + ...% qualsiasi	
42	Elementovera	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Vera Amazon	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Vera Daidos	Mangiafuoco	
45	Vera Aurora	Mangiagelo	
46	Vera Zeus	Mangiatuono	
47	Vera Geyser	Mangiacqua	
48	Vera Sancta	DIF Maledizione +	
49	Vera Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	114, 117
50	Vera Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Vera Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Vera Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Vera Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	123
54	Vera Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	85
55	Vera Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	89, 100
56	Vera Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Vera Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	
58	Vera Elios	DIF Blind + o DIF Blind	
59	Vera Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	77, 83
60	Vera Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	
61	Vera Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Vera Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	
63	Vera Aqueum	Riserva Paraidro	91
64	Vera Focum	Riserva Parafire	
65	Vera Tonum	Riserva Parathund	
66	Vera Gelum	Riserva Parabliz	
67	Vera Virtus	Due HP + ...% qualsiasi e due MP + ...% qualsiasi	
68	Tetravera	Quattro spazi abilità	
69	Vera Mithril	DIF fisica + ...% e DIF magica + ...%	91
70	Vera Aurum	Due DIF fisica + ...% qualsiasi	
71	Vera Emerald	Due DIF magica + ...% qualsiasi	
72	Vera Titan	Due HP + ...% qualsaisi	
73	Vera Morgana	Due MP + ...% qualsaisi	
74	Vera Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Vera Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Vera Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Vera Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Vera dell'auge	Tre spazi abilità	
79	Vera di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	122
80	Vera di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	75, 86
81	Vera sortilega	MP +5% o MP +10%	79, 83
82	Vera da viante	HP +5% o HP +10%	74, 82
83	Vera doublé	Due spazi abilità	58, 60, 65, 100, 110, 119
84	Vera	Uno spazio abilità	

EQUIP DI LULU

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Sir Onion Knight	Speciale: Arma dei 7 astri	215
2	Hunter Mogu	Cattura	120
3	Quartetto Mumba	Quattro "attacchi" elementali	
4	Moguri Manitù	Danni apeiron	
5	Spirito sidereo	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Master sidereo	Turbo x AP e Triturbo	
7	Re sidereo	AP x 2 e Biturbo	
8	Forza siderea	Triturbo	
9	Energia siderea	Biturbo	
10	Cometa Kyactus	AP x 3	
11	Astro Kyactus	AP x 2	
12	Lord Kyactus	Turbo x AP	
13	Potere sidereo	Riserva Turbo	
14	Prestijakyactus	Consumo MP = 1	
15	Cait Sith Master	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Sideroguerriero	Quattro ATT fisico + …% qualsiasi	
17	Sideromago	Quattro ATT magico + …% qualsiasi	
18	Energomogu	Amplifica magia e tre ATT magico + …% qualsiasi	
19	Mago Kyactus	Consumo 1/2 MP	
20	Sider de' Guil	Guil x 2	
21	Terzetto Mumba	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
22	Cait Sith Abadon	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Justiziakyactus	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Kyactus Frisbee	Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Kyactus Prisma	Contramagia	
26	Amplikyactus	Amplificamagia	123
27	Dottor Mogu	Arte medica	
28	Speedy Kyactus	Iniziativa	
29	Allarme Kyactus	Priorità	
30	Cait Sith Necro	ATT Morte +	133
31	Cait Sith Clock	ATT Lentezza +	
32	Cait Sith Stone	ATT Pietra +	
33	Cait Sith Virus	ATT Veleno +	
34	Cait Sith Dream	ATT Sonno +	
35	Cait Sith Mute	ATT Mutismo +	
36	Cait Sith Dark	ATT Blind +	
37	Super Mogu	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
38	Prestigiamogu	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
39	Duetto Mumba	Due "attacchi" elementali qualsiasi	
40	Cait Sith Hell	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
41	Cait Sith Ade	ATT Morte	91, 94
42	Cait Sith Slow	ATT Lentezza	
43	Cait Sith Medusa	ATT Pietra	
44	Cait Sith Poison	ATT Veleno	91
45	Cait Sith Morfeo	ATT Sonno	97
46	Cait Sith Novox	ATT Mutismo	
47	Cait Sith Blind	ATT Blind	
48	Ricerkyactus	Spot	65
49	Mumba del Fire	Fuocattacco	
50	Mumba del Blizz	Gelattacco	
51	Mumba del Thund	Tuonattacco	
52	Mumba dell'Idro	Acquattacco	
53	Power-Mogu	Induttore E	
54	Magic-Mogu	Induttore M	
55	Speedy-Mogu	Induttore V	
56	Ability-Mogu	Induttore A	
57	Mogupoker	Quattro spazi abilità	129
58	Mumba potente	ATT fisico + …% e ATT magico + …%	
59	Moguvariabile	Due o tre spazi abilità	94, 97, 100, 110, 119, 122
60	Mago Mumba	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Mumba Strike	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Mogu runico	ATT magico +5%	
63	Mogumago	ATT magico +3%	60, 75, 79
64	Mogu Buster	ATT fisico +5%	
65	Moguattaccante	ATT magico +3%	
66	Pungimogu	Perforazione	
67	Moguri	Uno spazio abilità	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Anima di Samasa	HP apeiron e MP apeiron	
2	Eternity	Fiocco	
3	Anello Minerva	HP apeiron	
4	Anello Eureka	MP apeiron	
5	Draupnir	Quattro "mangia"	
6	Immunanello	Quattro "immunità" elementali	
7	Anello Imperial	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Anello Regal	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Autanello	Autopozione e Autopanacea	
10	Fiocco nero	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Anello Smyrid	Quattro DIF fisica + …% qualsiasi	
12	Anello Rubeus	Quattro DIF magica + …% qualsiasi	
13	Anello Doge	Quattro HP + …% qualsiasi	
14	Anello Merlino	Quattro MP + …% qualsiasi	
15	Anello Radar	Solo rarità	
16	Anello Beagle	Rarità up	
17	Anello Maratona	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Anello Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene o Autoreflex	
19	Anello Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Anello Ginseng	Maratona x HP	
21	Anello Esprit	Maratona x MP	
22	Anello Fenix	Autofenice	
23	Anello Theriaca	Autopanacea	
24	Anello Iris	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Anello Lux	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene o Riserva Reflex	
26	Anello Voodoo	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Anello Nimbo	Incontri 0	
28	Anello Medicum	Autopozione	
29	Anello Serum	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Anello Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Anello Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Anello Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Anello Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Anello Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Anello Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Anello Shell	Autoshell o Riserva Shell	123
37	Anello Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Anello Platina	Tre DIF fisica + …% qualsiasi	
39	Anello Saphirum	Tre DIF magica + …% qualsiasi	
40	Anello Ryoma	Tre HP + …% qualsiasi	
41	Anello Malleus	Tre MP + …% qualsiasi	
42	Elementanello	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Anello Amazon	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Anello Daidos	Mangiafuoco	119
45	Anello Aurora	Mangiagelo	
46	Anello Zeus	Mangiatuono	
47	Anello Geyser	Mangiacqua	
48	Anello Sancta	DIF Maledizione +	
49	Anello Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	
50	Anello Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Anello Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Anello Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Anello Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	
54	Anello Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	
55	Anello Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	
56	Anello Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Anello Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	91, 100
58	Anello Elios	DIF Blind + o DIF Blind	85
59	Anello Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	
60	Anello Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	98
61	Anello Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Anello Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	83
63	Anello Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Anello Focum	Riserva Parafire	
65	Anello Tonum	Riserva Parathund	
66	Anello Gelum	Riserva Parabliz	
67	Anello Virtus	Due HP + …% qualsiasi e due MP + …% qualsiasi	
68	Tetranello	Quattro spazi abilità	129
69	Anello Mithril	DIF fisica + …% e DIF magica + …%	
70	Anello Aurum	Due DIF fisica + …% qualsiasi	
71	Anello Emerald	Due DIF magica + …% qualsiasi	91
72	Anello Titan	Due HP + …% qualsaisi	
73	Anello Morgana	Due MP + …% qualsaisi	
74	Anello Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Anello Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Anello Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Anello Energos	HP +20% o HP +30%	81
78	Anello dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Anello di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	75, 86
80	Anello di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	79
81	Anello sortilego	MP +5% o MP +10%	74, 82
82	Anello da viante	HP +5% o HP +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Anello doublé	Due spazi abilità	
84	Anello	Uno spazio abilità	

EQUIP DI WAKKA

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	World Champion	Speciale: Arma dei 7 astri	215
2	No Game	Cattura	120
3	Master IV	Quattro "attacchi" elementali	130
4	Grand Slam	Danni apeiron	
5	No Borderline	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Avantage	Turbo x AP e Triturbo	
7	Limit Breaker	AP x 2 e Biturbo	
8	Realizzatore	Triturbo	
9	Sottorete	Biturbo	
10	Tripletta	AP x 3	
11	Doppietta	AP x 2	
12	Lucky Star	Turbo x AP	
13	Acrobatik	Riserva Turbo	
14	Iperenergy	Consumo MP = 1	
15	As del Penalty	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Bombardiere	Quattro ATT fisico + …% qualsiasi	
17	Encantador	Quattro ATT magico + …% qualsiasi	
18	Over the Top	Amplifica magia e tre ATT magico + …% qualsiasi	
19	Superenergia	Consumo 1/2 MP	
20	Doppia Coppa	Guil x 2	
21	Tricolore	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
22	Tripenalità	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Turnover	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Rematch	Contrattacco o Duck & Boxe	114
25	Rovesciata	Contramagia	133
26	Tifo al Kubo	Amplificamagia	
27	No Surmenage	Arte medica	
28	Kannoniere	Iniziativa	
29	Kapolista	Priorità	
30	Espulsione	ATT Morte +	
31	Time Out	ATT Lentezza +	
32	Dead Rock	ATT Pietra +	
33	Infrazione	ATT Veleno +	
34	Dream Maker	ATT Sonno +	
35	Raccoglimento	ATT Mutismo +	
36	Re di Notte	ATT Blind +	
37	Gioco duro	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
38	Technician	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
39	Doppiogioco	Due "attacchi" elementali qualsiasi	
40	Bipenalità	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	123
41	Ammonizione	ATT Morte	
42	Perditempo	ATT Lentezza	
43	Stopper	ATT Pietra	83
44	Formula virus	ATT Veleno	74
45	Dream team	ATT Sonno	
46	Sonoricida	ATT Mutismo	
47	Poteroscuro	ATT Blind	94
48	Ricerkatore	Spot	65, 65, 77
49	Pirobomber	Fuocattacco	
50	Gelobomber	Gelattacco	91, 98
51	Elettrobomber	Tuonattacco	
52	Idrobomber	Acquattacco	95
53	Changing E	Induttore E	
54	Changing M	Induttore M	
55	Changing V	Induttore V	
56	Changing A	Induttore A	
57	Goleada	Quattro spazi abilità	129
58	Alalà	ATT fisico + …% e ATT magico + …%	85, 91, 94, 97, 100, 110, 119, 122
59	Multiassist	Due o tre spazi abilità	
60	Trickster	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Striker	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Palla Strigis	ATT magico +5%	
63	Palla Doctus	ATT magico +3%	
64	Palla Daimyo	ATT fisico +5%	86
65	Palla Potens	ATT magico +3%	60,75,79
66	Pungiball	Perforazione	
67	Pallone	Uno spazio abilità	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Indomabile	HP apeiron e MP apeiron	
2	Perfection	Fiocco	
3	Super Portiere	HP apeiron	
4	Alta Tensione	MP apeiron	
5	Tutti x 1	Quattro "mangia"	
6	Fantastici 4	Quattro "immunità" elementali	
7	Guardian	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Automatik	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Muro Salus	Autopozione e Autopanacea	
10	Multimuro	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Muro Smyrid	Quattro DIF fisica + …% qualsiasi	
12	Muro Rubeus	Quattro DIF magica + …% qualsiasi	
13	As del potere	Quattro HP + …% qualsiasi	
14	As della magia	Quattro MP + …% qualsiasi	
15	As del radar	Solo rarità	
16	As della caccia	Rarità up	
17	Il Maratoneta	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Triplotutore	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene o Autoreflex	
19	Portiere Tris	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Training H	Maratona x HP	
21	Training M	Maratona x MP	
22	Tutore Fenix	Autofenice	
23	Tutore Theriaca	Autopanacea	
24	Miracle	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Climax	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene o Riserva Reflex	
26	Triplomuro	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Off-season	Incontri 0	
28	Supporto medico	Autopozione	
29	Triplabarriera	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Tripla riserva	Tre "Riserve" qualsiasi	124
31	Doppiosupporto	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Doppiariserva	Due "Riserva" qualsiasi	91
33	Tutore Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Tutore Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Tutore Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Tutore Shell	Autoshell o Riserva Shell	
37	Tutore Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Tutore Platina	Tre DIF fisica + …% qualsiasi	
39	Tutore Saphirum	Tre DIF magica + …% qualsiasi	
40	Tutore Ryoma	Tre HP + …% qualsiasi	
41	Tutore Malleus	Tre MP + …% qualsiasi	
42	Elementofascia	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Vessel	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Muro Daidos	Mangiafuoco	
45	Muro Aurora	Mangiagelo	
46	Muro Zeus	Mangiatuono	
47	Muro Geyser	Mangiacqua	
48	Muro Sancta	DIF Maledizione +	
49	Muro Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	83
50	Muro Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Muro Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Muro Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Muro Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	
54	Muro Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	91
55	Muro Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	
56	Muro Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Muro Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	
58	Muro Elios	DIF Blind + o DIF Blind	
59	Tutore Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	
60	Tutore Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	119
61	Tutore Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Tutore Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	
63	Fascia Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Fascia Focum	Riserva Parafire	
65	Fascia Tonum	Riserva Parathund	
66	Fascia Gelum	Riserva Parabliz	82
67	Fascia Virtus	Due HP + …% e qualsiasi due MP + …% qualsiasi	
68	Tetrafascia	Quattro spazi abilità	123, 129
69	Fascia Mithril	DIF fisica + …% e DIF magica + …%	
70	Fascia Aurum	Due DIF fisica + …% qualsiasi	
71	Fascia Emerald	Due DIF magica + …% qualsiasi	
72	Fascia Titan	Due HP + …% qualsiasi	
73	Fascia Morgana	Due MP + …% qualsiasi	
74	Fascia Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Fascia Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Fascia Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Fascia Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Fascia dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Fascia di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	75, 86
80	Fascia di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	79
81	Fascia sortilega	MP +5% o MP +10%	
82	Fascia da viante	HP +5% o HP +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Fascia doublé	Due spazi abilità	
84	Fascia	Uno spazio abilità	

EQUIP DI KIMAHRI

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Longinus	Speciale: Arma dei 7 astri	215
2	Nimrod	Cattura	120
3	Quattro forze	Quattro "attacchi" elementali	
4	Gungnir	Danni apeiron	
5	Lancia di Lugh	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Gae Bolg	Turbo x AP e Triturbo	
7	Venus	AP x 2 e Biturbo	
8	Highwind	Triturbo	
9	Berserker	Biturbo	
10	Korno di Ronso	AP x 3	
11	Chariot	AP x 2	
12	Konvertitor	Turbo x AP	
13	Lancia di Caino	Riserva Turbo	
14	Lancia Astrum	Consumo MP = 1	
15	Lancia Raptus	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Giant Spear	Quattro ATT fisico + ...% qualsiasi	
17	Blasphema	Quattro ATT magico + ...% qualsiasi	
18	Majilance	Amplifica magia e tre ATT magico + ...% qualsiasi	
19	Shamanix	Consumo 1/2 MP	
20	Explorer	Guil x 2	
21	Trident	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	123
22	Epitaffio	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Dragoon	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Tepes	Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Lancia Prisma	Contramagia	
26	Lancia Mirage	Amplificamagia	
27	Lancia Empiria	Arte medica	
28	Lancia Sonic	Iniziativa	
29	Pioniere	Priorità	
30	Lancia Thanatos	ATT Morte +	
31	Tarantola	ATT Lentezza +	
32	Lancia Gorgone	ATT Pietra +	
33	Heloderma	ATT Veleno +	
34	Ipnolancia	ATT Sonno +	
35	Mage Hunter	ATT Mutismo +	
36	Oscuratrix	ATT Blind +	
37	Lancia Chevalier	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	112, 133
38	Lancia Prodigus	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	130
39	Doppialancia	Due "attacchi" elementali qualsiasi	91
40	Calamity	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
41	Matador	ATT Morte	
42	Spider	ATT Lentezza	
43	Lancia Fossil	ATT Pietra	
44	Snake Head	ATT Veleno	91
45	Dream Spear	ATT Sonno	
46	Lancia Aphonia	ATT Mutismo	
47	Lancia Vesper	ATT Blind	
48	Stinger	Spot	65, 77
49	Lancia Focum	Fuocattacco	77
50	Lancia Gelum	Gelattacco	
51	Lancia Tonum	Tuonattacco	74, 91
52	Lancia Aqueum	Acquattacco	72
53	Power Lance	Induttore E	
54	Magic Lance	Induttore M	
55	Speed Lance	Induttore V	
56	Ability Lance	Induttore A	
57	Lancia Poliedro	Quattro spazi abilità	119, 122, 129
58	Lancia Zenit	ATT fisico + ...% e ATT magico + ...%	91
59	Alabarda	Due o tre spazi abilità	75, 79, 85, 86, 94, 97, 100, 110, 119
60	Lancia Ascesis	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Lancia Shogun	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Lancia Strigis	ATT magico +5%	
63	Lancia Doctus	ATT magico +3%	
64	Lancia Daimyo	ATT fisico +5%	
65	Lancia Potens	ATT magico +3%	
66	Arpione	Perforazione	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Guntlet	HP apeiron e MP apeiron	
2	Pankrates	Fiocco	
3	Mitena Genji	HP apeiron	
4	Mitena Eureka	MP apeiron	
5	Mitena Sofia	Quattro "mangia"	
6	Mitena Aegis	Quattro "immunità" elementali	
7	Adamantite	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Orichalcon	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Vigilis	Autopozione e Autopanacea	
10	Mitena Ronso	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Mitena Smyrid	Quattro DIF fisica + ...% qualsiasi	
12	Mitena Rubeus	Quattro DIF magica + ...% qualsiasi	
13	Mitena Doge	Quattro HP + ...% qualsiasi	
14	Mitena Merlino	Quattro MP + ...% qualsiasi	
15	Mitena Radar	Solo rarità	
16	Mitena Beagle	Rarità up	
17	Mitena Maratona	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Mitena Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
19	Mitena Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Mitena Ginseng	Maratona x HP	
21	Mitena Esprit	Maratona x MP	
22	Mitena Fenix	Autofenice	
23	Mitena Theriaca	Autopanacea	
24	Mitena Iris	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Mitena Lux	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene o Riserva Reflex	
26	Mitena Voodoo	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Mitena Nimbo	Incontri 0	
28	Mitena Medicum	Autopozione	
29	Mitena Serum	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Mitena Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Mitena Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Mitena Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Mitena Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Mitena Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Mitena Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Mitena Shell	Autoshell o Riserva Shell	
37	Mitena Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Mitena Platina	Tre DIF fisica + ...% qualsiasi	
39	Mitena Saphirum	Tre DIF magica + ...% qualsiasi	
40	Mitena Ryoma	Tre HP + ...% qualsiasi	
41	Mitena Malleus	Tre MP + ...% qualsiasi	
42	Elementomitena	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Mitena Amazon	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Mitena Daidos	Mangiafuoco	
45	Mitena Aurora	Mangiagelo	
46	Mitena Zeus	Mangiatuono	
47	Mitena Geyser	Mangiacqua	
48	Mitena Sancta	DIF Maledizione +	
49	Mitena Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	
50	Mitena Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Mitena Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Mitena Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Mitena Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	
54	Mitena Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	91
55	Mitena Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	81
56	Mitena Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	83
57	Mitena Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	100
58	Mitena Elios	DIF Blind + o DIF Blind	91
59	Mitena Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	69, 74
60	Mitena Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	83
61	Mitena Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Mitena Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	98
63	Mitena Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Mitena Focum	Riserva Parafire	
65	Mitena Tonum	Riserva Parathund	
66	Mitena Gelum	Riserva Parabliz	
67	Mitena Virtus	Due HP + ...% qualsiasi e due MP + ...% qualsiasi	
68	Tetramitena	Quattro spazi abilità	123, 129
69	Mitena Mithril	DIF fisica + ...% e DIF magica + ...%	
70	Mitena Aurum	Due DIF fisica + ...% qualsiasi	
71	Mitena Emerald	Due DIF magica + ...% qualsiasi	
72	Mitena Titan	Due HP + ...% qualsaisi	
73	Mitena Morgana	Due MP + ...% qualsaisi	
74	Mitena Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Mitena Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Mitena Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Mitena Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Mitena dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Mitena di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	75, 86
80	Mitena di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	79
81	Mitena sortilega	MP +5% o MP +10%	
82	Mitena da viante	HP +5% o HP +10%	65, 100, 110, 119
83	Mitena doublé	Due spazi abilità	
84	Mitena	Uno spazio abilità	

EQUIP DI AURON

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Masamune	Speciale: Arma dei 7 astri	214
2	Masterdemon	Cattura	120
3	Ars belli	Quattro "attacchi" elementali	
4	Sacro Rogo	Danni apeiron	
5	Muramasa	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Conquerer	Turbo x AP e Triturbo	
7	Epopea	AP x 2 e Biturbo	
8	Lingua di Genji	Triturbo	
9	Scacciadrakon	Biturbo	
10	Cosmos	AP x 3	
11	Ekstasis	AP x 2	
12	Innominatum	Turbo x AP	
13	Exorcista	Riserva Turbo	
14	Murasame	Consumo MP = 1	
15	Bolli Bolli	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Randori	Quattro ATT fisico + ...% qualsiasi	
17	Satori	Quattro ATT magico + ...% qualsiasi	
18	Katharsis	Amplifica magia e tre ATT magico + ...% qualsiasi	
19	Olimpionika	Consumo 1/2 MP	
20	Thesaurus	Guil x 2	
21	Ichimonji	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
22	Implacabile	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Ashura	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Kotetsu	Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Diterior	Contramagia	
26	Re del male	Amplificamagia	
27	Prudentia	Arte medica	
28	Avanguardia	Iniziativa	
29	Condottiero	Priorità	83
30	Tricoteuses	ATT Morte +	
31	Lentitia	ATT Lentezza +	
32	Caryatide	ATT Pietra +	133
33	Aspis	ATT Veleno +	
34	Meriggiante	ATT Sonno +	
35	Silencia	ATT Mutismo +	
36	Ululato	ATT Blind +	
37	Beatrix	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	
38	Anagoge	Tre ATT fisico + ...% qualsiasi	
39	Yin Yang	Due "attacchi" elementali qualsiasi	
40	Shiomaneki	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
41	Eclipse	ATT Morte	
42	Otium	ATT Lentezza	
43	Megalithe	ATT Pietra	
44	Scolopendra	ATT Veleno	
45	Overnight	ATT Sonno	
46	Cuculo	ATT Mutismo	
47	Luna pallida	ATT Blind	91
48	Zetetikos	Spot	
49	Principio Huo	Fuocattacco	
50	Principio Leng	Gelattacco	
51	Principio Lei	Tuonattacco	77
52	Principio Shui	Acquattacco	
53	E-Hunter	Induttore E	
54	M-Hunter	Induttore M	
55	V-Hunter	Induttore V	
56	A-Hunter	Induttore A	
57	Phosphorescent	Quattro spazi abilità	122, 129
58	Spada di Basala	ATT fisico + ...% e ATT magico + ...%	
59	Bitripolus	Due o tre spazi abilità	79, 86, 94, 97, 98, 100, 110, 119, 123
60	Brando Ascesis	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Brando Shogun	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Brando Strigis	ATT magico +5%	
63	Brando Doctus	ATT magico +3%	
64	Brando Daimyo	ATT fisico +5%	
65	Brando Potens	ATT magico +3%	
66	Katana	Perforazione	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Infinitum	HP apeiron e MP apeiron	
2	Abimis	Fiocco	
3	Armilla Genji	HP apeiron	
4	Lindwurm	MP apeiron	
5	Bramosia	Quattro "mangia"	
6	Atarassia	Quattro "immunità" elementali	
7	Yamata Orochi	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Ambrotos	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Sacra cura	Autopozione e Autopanacea	
10	Adiaphoria	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Armilla Smyrid	Quattro DIF fisica + ...% qualsiasi	
12	Armilla Rubeus	Quattro DIF magica + ...% qualsiasi	
13	Armilla Doge	Quattro HP + ...% qualsiasi	
14	Armilla Merlino	Quattro MP + ...% qualsiasi	
15	Armilla Radar	Solo rarità	
16	Armilla Beagle	Rarità up	
17	Armilla Maratona	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Armilla Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
19	Armilla Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Armilla Ginseng	Maratona x HP	
21	Armilla Esprit	Maratona x MP	
22	Armilla Fenix	Autofenice	
23	Armilla Theriaca	Autopanacea	
24	Armilla Iris	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Armilla Lux	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene e Riserva Reflex	
26	Armilla Voodoo	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Armilla Nimbo	Incontri 0	
28	Armilla Medicum	Autopozione	
29	Armilla Serum	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Armilla Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Armilla Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Armilla Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Armilla Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Armilla Haste	Autohaste o Riserva Haste	
35	Armilla Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Armilla Shell	Autoshell o Riserva Shell	
37	Armilla Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Armilla Platina	Tre DIF fisica + ...% qualsiasi	
39	Armilla Saphirum	Tre DIF magica + ...% qualsiasi	
40	Armilla Ryoma	Tre HP + ...% qualsiasi	
41	Armilla Malleus	Tre MP + ...% qualsiasi	119
42	Elementarmilla	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Armilla Amazon	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	121, 130
44	Armilla Daidos	Mangiafuoco	
45	Armilla Aurora	Mangiagelo	
46	Armilla Zeus	Mangiatuono	
47	Armilla Geyser	Mangiacqua	
48	Armilla Sancta	DIF Maledizione +	
49	Armilla Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	
50	Armilla Sophos	DIF Berserk + o DIF Berserk	81
51	Armilla Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	82
52	Armilla Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Armilla Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	123
54	Armilla Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	100
55	Armilla Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	91
56	Armilla Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Armilla Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	
58	Armilla Elios	DIF Blind + o DIF Blind	
59	Armilla Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	
60	Armilla Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	91
61	Armilla Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Armilla Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	91
63	Armilla Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Armilla Focum	Riserva Parafire	
65	Armilla Tonum	Riserva Parathund	
66	Armilla Gelum	Riserva Parabliz	
67	Armilla Virtus	Due HP + ...% qualsiasi e due MP + ...% qualsiasi	
68	Tetrarmilla	Quattro spazi abilità	129
69	Armilla Mithril	DIF fisica + ...% e DIF magica + ...%	
70	Armilla Aurum	Due DIF fisica + ...% qualsiasi	
71	Armilla Emerald	Due DIF magica + ...% qualsiasi	
72	Armilla Titan	Due HP + ...% qualsaisi	
73	Armilla Morgana	Due MP + ...% qualsaisi	
74	Armilla Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Armilla Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Armilla Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Armilla Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Armilla dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Armilla di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	86
80	Armilla di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	79
81	Armilla sortilega	MP +5% o MP +10%	
82	Armilla da viante	HP +5% o HP +10%	100, 110, 119
83	Armilla doublé	Due spazi abilità	
84	Armilla	Uno spazio abilità	

EQUIP DI RIKKU

Priorità	Arma	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	God Hand	Speciale: Arma dei 7 astri	215
2	Capture Hand	Cattura	120
3	Deus ex machina	Quattro "attacchi" elementali	
4	Kaiser	Danni apeiron	
5	Victorix	AP x 3, Turbo x AP e Triturbo	
6	Unlimited	Turbo x AP e Triturbo	
7	Warmonger	AP x 2 e Biturbo	
8	Overlord	Triturbo	
9	Override	Biturbo	
10	Goldhand	AP x 3	
11	Goldfinger	AP x 2	
12	Ironside	Turbo x AP	
13	Battle Freak	Riserva Turbo	
14	Infinity	Consumo MP = 1	133
15	Tempest	Quattro "attacchi" per status alterati (con l'eccezione di ATT Zombie +) qualsiasi	
16	Spartan	Quattro ATT fisico + …% qualsiasi	
17	Brunnhilde	Quattro ATT magico + …% qualsiasi	
18	Valkiria	Amplifica magia e tre ATT magico + …% qualsiasi	
19	Trigger Happy	Consumo 1/2 MP	
20	Guilgame	Guil x 2	
21	Sol Levante	Tre "attacchi" elementali qualsiasi	
22	Typhoon	Tre "attacchi" per status alterati qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie +)	
23	Untouchable	Contramagia, Contrattacco o Duck & Boxe	
24	Scarface	Contrattacco o Duck & Boxe	
25	Prismakolo	Contramagia	
26	Mirage Claw	Amplificamagia	
27	Survivor	Arte medica	123
28	The Warrior	Iniziativa	
29	Anchorman	Priorità	
30	Executor	ATT Morte +	
31	Clockworks	ATT Lentezza +	
32	Colossus	ATT Pietra +	
33	Simoun	ATT Veleno +	
34	Siren Claw	ATT Sonno +	
35	Antiwizard	ATT Mutismo +	
36	Black Out	ATT Blind +	
37	Metallika	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
38	Organix	Tre ATT fisico + …% qualsiasi	
39	Dual Claw	Due "attacchi" elementali qualsiasi	
40	Hurricane	Due "attacchi" qualsiasi (con l'eccezione di ATT Zombie)	
41	Roulette Russa	ATT Morte	
42	Clock Hand	ATT Lentezza	
43	Hard Rock	ATT Pietra	
44	Poison Claw	ATT Veleno	
45	Daydreamer	ATT Sonno	
46	Schiacciavoci	ATT Mutismo	
47	Darkfinger	ATT Blind	
48	Hawkeye	Spot	
49	Brakyofire	Fuocattacco	
50	Brakyoice	Gelattacco	
51	Brakyoelek	Tuonattacco	
52	Brakyoidro	Acquattacco	
53	Spherax E	Induttore E	
54	Spherax M	Induttore M	
55	Spherax V	Induttore V	
56	Spherax A	Induttore A	
57	Flexibile	Quattro spazi abilità	129
58	Pugno di ferro	ATT fisico + …% e ATT magico + …%	98, 100
59	Devastator	Due o tre spazi abilità	94, 97, 100, 110, 119, 122
60	Nocca Ascesis	ATT magico +10% o ATT magico +20%	
61	Nocca Shogun	ATT fisico +10% o ATT fisico +20%	
62	Artiglio Strigis	ATT magico +5%	
63	Guanto Doctus	ATT magico +3%	
64	Artiglio Daimyo	ATT fisico +5%	
65	Guanto Potens	ATT magico +3%	
66	Pungiglione	Perforazione	
67	Guanto	Uno spazio abilità	

Priorità	Protezione	Abilità / caratteristiche	Pagina
1	Dreadnaught	HP apeiron e MP apeiron	
2	Marshal Davout	Fiocco	
3	Seydlitz	HP apeiron	
4	Ark Royal	MP apeiron	
5	Invincibile	Quattro "mangia"	
6	Cromwell	Quattro "immunità" elementali	
7	Triumph	Autoshell, Autoprotect, Autorigene e Autoreflex	
8	Agincourt	Autopozione, Autopanacea e Autofenice	
9	Golia	Autopozione e Autopanacea	
10	Agamennone	Quattro "immunità" qualsiasi (per status alterati)	
11	Targa Smyrid	Quattro DIF fisica + …% qualsiasi	
12	Barbarossa	Quattro DIF magica + …% qualsiasi	
13	Warlord	Quattro HP + …% qualsiasi	
14	Dominator	Quattro MP + …% qualsiasi	
15	Bucaniere	Solo rarità	
16	Corsaro	Rarità up	
17	Targa Maratona	Maratona x HP e Maratona x MP	
18	Targa Anadema	Tre abilità fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
19	Targa Diadema	Tre "Mangia" qualsiasi	
20	Targa Ginseng	Maratona x HP	
21	Targa Esprit	Maratona x MP	126
22	Targa Fenix	Autofenice	
23	Targa Theriaca	Autopanacea	119
24	Phalanx	Quattro "Riserva para" elementali qualsiasi	
25	Terzius	Quattro fra: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste, Riserva Rigene e Riserva Reflex	
26	Talisman	Tre "immunità" (per status alterati) qualsiasi	
27	Targa Nimbo	Incontri 0	
28	Targa Medicum	Autopozione	
29	Victorias	Tre "immunità" elementali qualsiasi	
30	Targa Guerrilla	Tre "Riserve" qualsiasi	
31	Targa Shogun	Due fra: Autoshell, Autohaste, Autorigene e Autoreflex	
32	Targa Sideris	Due "Riserva" qualsiasi	
33	Targa Rigene	Autorigene o Riserva Rigene	
34	Targa Haste	Autohaste o Riserva Haste	123
35	Targa Reflex	Autoreflex o Riserva Reflex	
36	Targa Shell	Autoshell o Riserva Shell	101
37	Targa Protect	Autoprotect o Riserva Protect	
38	Centurion	Tre DIF fisica + …% qualsiasi	
39	Furious	Tre DIF magica + …% qualsiasi	
40	Targa Ryoma	Tre HP + …% qualsiasi	
41	Targa Malleus	Tre MP + …% qualsiasi	
42	Elementotarga	Due "Mangia" o "Immunità" elementali qualsiasi. Gli elementi di "Mangia" e "Immunità" devono essere diversi	
43	Reliant	Due "Immunità" qualsiasi (per status alterati)	
44	Targa Daidos	Mangiafuoco	
45	Targa Aurora	Mangiagelo	
46	Targa Zeus	Mangiatuono	
47	Targa Geyser	Mangiacqua	
48	Targa Sancta	DIF Maledizione +	
49	Targa Yogin	DIF Caos + o DIF Caos	
50	Dontress	DIF Berserk + o DIF Berserk	
51	Targa Express	DIF Lentezza + o DIF Lentezza	
52	Targa Aureus	DIF Morte + o DIF Morte	
53	Targa Kinesis	DIF Zombie + o DIF Zombie	
54	Targa Medusa	DIF Pietra + o DIF Pietra	
55	Targa Vaccinum	DIF Veleno + o DIF Veleno	
56	Targa Vigiliam	DIF Sonno + o DIF Sonno	
57	Targa Echo	DIF Mutismo + o DIF Mutismo	
58	Targa Elios	DIF Blind + o DIF Blind	
59	Targa Vesta	Fuoco -50% o Immunofuoco	
60	Targa Yeti	Gelo -50% o Immunogelo	
61	Targa Raijin	Tuono -50% o Immunotuono	94, 97
62	Targa Nettuno	Acqua -50% o Immunoacqua	
63	Targa Aqueum	Riserva Paraidro	
64	Targa Focum	Riserva Parafire	
65	Targa Tonum	Riserva Parathund	
66	Targa Gelum	Riserva Parabliz	
67	Targa Virtus	Due HP + …% qualsiasi e due MP + …% qualsiasi	
68	Tetratarga	Quattro spazi abilità	129
69	Targa Mithril	DIF fisica + …% e DIF magica + …%	
70	Targa Aurum	Due DIF fisica + …% qualsiasi	
71	Targa Emerald	Due DIF magica + …% qualsiasi	
72	Targa Titan	Due HP + …% qualsaisi	100
73	Targa Morgana	Due MP + …% qualsaisi	
74	Targa Achatem	DIF fisica +10% o DIF fisica +20%	
75	Targa Onix	DIF magica +10% o DIF magica +20%	
76	Targa Lamia	MP +20% o MP +30%	
77	Targa Energos	HP +20% o HP +30%	
78	Targa dell'auge	Tre spazi abilità	122
79	Targa di ferro	DIF fisica + 3% o DIF fisica +5%	
80	Targa di perle	DIF magica + 3% o DIF magica +5%	
81	Targa sortilega	MP +5% o MP +10%	
82	Targa da viante	HP +5% o HP +10%	100, 110, 119
83	Targa doublé	Due spazi abilità	
84	Targa	Uno spazio abilità	

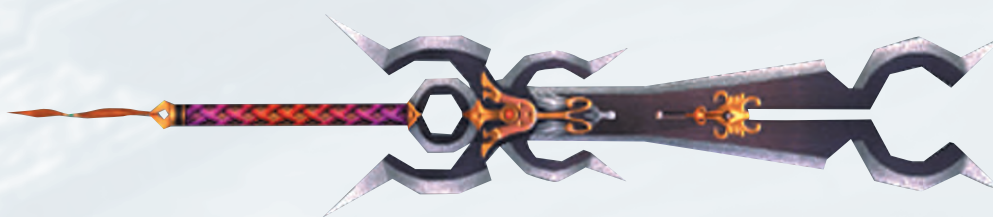
LE AUTOABILITÀ

Armi e protezioni sono spesso dotate di spazi liberi dove inserire delle nuove Autoabilità. Queste abilità, una volta attivate, hanno un impatto permanente sulle battaglie che affrontate, concedendo spesso ai vostri guerrieri un vantaggio significativo. Leggete con attenzione le tabelle seguenti, in modo da potenziare sempre gli equipaggiamenti del vostro gruppo, nel modo migliore possibile. Il numero di oggetti necessari per attivare un'abilità è mostrato nella colonna di destra. Consultate pagina 8 del capitolo Come giocare per capire come potete assegnare delle abilità ai quattro spazi (al massimo) previsti per tale scopo negli oggetti o nei vari equipaggiamenti.

LE ABILITÀ DELLE VOSTRE ARMI

Abilità	Effetto	Oggetti richiesti
Acquattacco	Aggiunge l'elemento Acqua ad attacchi e tecniche.	Squame di pesce x 4
Amplificamagia	Aumenta del 50% la potenza delle magie, usando il doppio di MP.	Turboetere x 30
AP = 0	Il personaggio non ottiene AP alla fine di una battaglia.	-
AP x 2	Raddoppia gli AP ottenuti alla fine di una battaglia.	Megaelisir x 20
AP x 3	Triplica gli AP ottenuti alla fine di una battaglia.	Ali per l'ignoto x 50
Arte medica	Raddoppia l'efficacia degli oggetti di recupero.	Acqua curativa x 4
ATT Blind	A volte aggiunge Blind ad attacchi e tecniche.	Collirio x 60
ATT Blind +	Aggiunge quasi sempre Blind ad attacchi e tecniche.	Lacrimogeno x 20
ATT fisico +3%	Aumenta del 3% la potenza degli attacchi fisici.	Energosfera x 3
ATT fisico +5%	Aumenta del 5% la potenza degli attacchi fisici.	Fluido energetico x 2
ATT fisico +10%	Aumenta del 10% la potenza degli attacchi fisici.	Tecnisfera x 1
ATT fisico +20%	Aumenta del 20% la potenza degli attacchi fisici.	Examagilite x 4
ATT Lentezza	A volte aggiunge Lentezza ad attacchi e tecniche.	Clessidra d'argento x 16
ATT Lentezza +	Aggiunge quasi sempre Lentezza ad attacchi e tecniche.	Clessidra d'oro x 30
ATT magico +3%	Aumenta del 3% la forza d'attacco magica.	Potesfera mag x 3
ATT magico +5%	Aumenta del 5% la forza d'attacco magica.	Fluido magico x 2
ATT magico +10%	Aumenta del 10% la forza d'attacco magica.	MNerosfera x 1
ATT magico +20%	Aumenta del 20% la forza d'attacco magica.	Examagilite x 4
ATT Morte	A volte aggiunge Ade ad attacchi e tecniche.	Ombra d'Oltremondo x 30
ATT Morte +	Aggiunge quasi sempre Ade ad attacchi e tecniche.	Vento d'Oltremondo x 60
ATT Mutismo	A volte aggiunge Mutismo ad attacchi e tecniche.	Erba dell'eco x 60
ATT Mutismo +	Aggiunge quasi sempre Mutismo ad attacchi e tecniche.	Mina Tacet x 20
ATT Pietra	A volte aggiunge Pietra ad attacchi e tecniche.	Granata fossile x 10
ATT Pietra +	Aggiunge quasi sempre Pietra ad attacchi e tecniche.	Granata fossile x 60
ATT Sonno	A volte aggiunge Sonno ad attacchi e tecniche.	Melatonina x 10
ATT Sonno +	Aggiunge quasi sempre Sonno ad attacchi e tecniche.	Onirolina x 16
ATT Veleno	A volte aggiunge Veleno ad attacchi e tecniche.	Antidoto x 99
ATT Veleno +	Aggiunge quasi sempre Veleno ad attacchi e tecniche.	Zanna velenosa x 24
ATT Zombie	A volte aggiunge Zombie ad attacchi e tecniche.	Acquasanta x 70
ATT Zombie +	Aggiunge quasi sempre Zombie ad attacchi e tecniche.	Candela della vita x 30
Biturbo	Ricarica la barra Turbo a velocità doppia	Controchiave x 30
Cattura	Cattura un mostro (consultate il capitolo Segreti). Le armi speciali hanno questa abilità.	-
Consumo 1/2 MP	Riduce della metà il costo in MP delle magie.	Duostella x 20
Consumo MP = 1	Riduce a 1 il costo in MP delle magie.	Triostella x 20
Contramagia	Contrattacca automaticamente dopo un attacco magico.	Eliomagilite x 16
Contrattacco	Il personaggio contrattacca automaticamente dopo gli attacchi fisici.	Empatosfera x 1
Danni apeiron	Permette di infliggere oltre 9999 punti danno.	Materioscura x 60
Duck & Boxe	Schiva gli attacchi fisici e contrattacca automaticamente.	Telesfera x 1
Fuocattacco	Aggiunge l'elemento Fuoco ad attacchi e tecniche.	Scheggia di Piros x 4
Gelattacco	Aggiunge l'elemento Gelo ad attacchi e tecniche.	Vento artico x 4
Guil x 2	Raddoppia i Guil ottenuti alla fine delle battaglie.	Portafoglio gonfio x 30
Induttore A	Aggiunge Induttore A ad attacchi e abilità.	Abilitosfera x 2
Induttore E	Aggiunge Induttore E ad attacchi e abilità.	Energosfera x 2
Induttore M	Aggiunge Induttore M ad attacchi e abilità.	Magicosfera x 2
Induttore V	Aggiunge Induttore V ad attacchi e abilità.	Velocisfera x 2
Iniziativa	Permette di avere il primo Turno in battaglia.	Gamberosfera x 1
Perforazione	Alcuni avversari sono corazzati: Perforazione annulla questa difesa.	Passosfera Lv 2 x 1
Priorità	Aumenta le possibilità del gruppo di avere un attacco prioritario.	Coda di chocobo x 6
Riserva Turbo	Ricarica la barra Turbo a velocità doppia quando gli HP sono ridotti.	Anima del baro x 20
Spot	Esamina i dati e le caratteristiche elementali del nemico durante la battaglia.	Abilitosfera x 2
Triturbo	Ricarica la barra Turbo a velocità tripla.	Equazione cubica x 30
Tuonattacco	Aggiunge l'elemento Tuono ad attacchi e tecniche.	Razzo elettrico x 4
Turbo x AP	Fornisce più AP invece di caricare la barra Turbo.	Porta sul domani x 10

LE ABILITÀ DELLE VOSTRE PROTEZIONI

Abilità	Effetti	Oggetti richiesti
Acqua -50%	Riduce della metà i danni dagli attacchi basati sull'Acqua.	Squame di pesce x 4
Autofenice	Usa automaticamente Coda di fenice sui personaggi K.O.	Megafenice x 20
Autohaste	Lancia automaticamente Haste su chi la usa.	Piuma di chocobo x 80
Autopanacea	Uso automatico di oggetti per curare gli status alterati.	Panacea x 20
Autopozione	Usa automaticamente degli oggetti per il recupero di HP in seguito a danni.	Fluido energetico x 4
Autoprotect	Lancia automaticamente Protect su chi la usa.	Cortina luminosa x 70
Autoreflex	Lancia automaticamente Reflex su chi la usa.	Cortina stellare x 40
Autorigene	Lancia automaticamente Rigene su chi la usa.	Fluido rigenerante x 80
Autoshell	Lancia automaticamente Shell su chi la usa.	Cortina lunare x 80
DIF Berserk	A volte offre protezione contro Berserk.	Hypellina x 8
DIF Berserk +	Offre quasi sempre protezione contro Berserk.	Hypellina x 32
DIF Blind	A volte offre protezione contro Blind.	Collirio x 40
DIF Blind +	Offre quasi sempre protezione contro Blind.	Lacrimogeno x 10
DIF Caos	A volte offre protezione contro Caos.	Stricnina x 16
DIF Caos +	Offre quasi sempre protezione contro Caos.	Stricnina x 48
DIF fisica +3%	Riduce del 3% il danno subito da attacchi fisici.	Energosfera x 3
DIF fisica +5%	Riduce del 5% il danno subito da attacchi fisici.	Fluido energetico x 2
DIF fisica +10%	Riduce del 10% il danno subito da attacchi fisici.	Qualitosfera x 1
DIF fisica +20%	Riduce del 20% il danno subito da attacchi fisici.	Sacromagilite x 4
DIF Lentezza	A volte offre protezione contro Lentezza.	Clessidra d'argento x 10
DIF Lentezza +	Offre quasi sempre protezione contro Lentezza.	Clessidra d'oro x 20
DIF magica +3%	Riduce del 3% il danno subito da attacchi magici.	Potesfera mag x 3
DIF magica +5%	Riduce del 5% il danno subito da attacchi magici.	Fluido magico x 2
DIF magica +10%	Riduce del 10% il danno subito da attacchi magici.	MBiancosfera x 1
DIF magica +20%	Riduce del 20% il danno subito da attacchi magici.	Sacromagilite x 4
DIF Maledizione +	Offre quasi sempre protezione contro Maledizione.	Tetraelementale x 12
DIF Morte	A volte offre protezione contro Morte.	Ombra d'Oltremondo x 15
DIF Morte +	Offre quasi sempre protezione contro Morte.	Vento d'Oltremondo x 60
DIF Mutismo	A volte offre protezione contro Mutismo.	Erba dell'eco x 30
DIF Mutismo +	Offre quasi sempre protezione contro Mutismo.	Mina Tacet x 10
DIF Pietra	A volte offre protezione contro Pietra.	Ago dorato x 30
DIF Pietra +	Offre quasi sempre protezione contro Pietra.	Granata fossile x 20
DIF Sonno	A volte offre protezione contro Sonno.	Melatonina x 6
DIF Sonno +	Offre quasi sempre protezione contro Sonno.	Onirolina x 8
DIF Veleno	A volte offre protezione contro Veleno.	Antidoto x 40
DIF Veleno +	Offre quasi sempre protezione contro Veleno.	Zanna velenosa x 12
DIF Zombie	A volte offre protezione contro Zombie.	Acquasanta x 30
DIF Zombie +	Offre quasi sempre protezione contro Zombie.	Candela della vita x 10
Fiocco	Offre quasi sempre protezione contro tutti gli status alterati.	Materioscura x 99
Fuoco -50%	Riduce della metà i danni dagli attacchi basati sul Fuoco.	Scheggia di Piros x 4
Gelo -50%	Riduce della metà i danni dagli attacchi basati sul Gelo.	Vento artico x 4
HP +5%	Aumenta del 5% gli HP massimi.	Extrapozione x 1
HP +10%	Aumenta del 10% gli HP massimi.	Fluido vitale x 3
HP +20%	Aumenta del 20% gli HP massimi.	Elisir x 5
HP +30%	Aumenta del 30% gli HP massimi.	Filtro energetico x 1
HP apeiron	Permette di avere più di 9999 HP.	Ali per l'ignoto x 30
Immunoacqua	Fornisce l'immunità contro gli attacchi basati sull'Acqua.	Squame di drago x 8
Immunofuoco	Fornisce l'immunità contro gli attacchi basati sul Fuoco.	Anima di Piros x 8
Immunogelo	Fornisce l'immunità contro gli attacchi basati sul Gelo.	Vento antartico x 8
Immunotuono	Fornisce l'immunità contro gli attacchi basati sul Tuono.	Razzo fulminante x 8
Incontri 0	Nessun incontro casuale con nemici.	Sale purificatore x 30
Mangiacqua	Assorbe danni dagli attacchi basati sull'Acqua e li converte in HP.	Idromagilite x 20
Mangiafuoco	Assorbe danni dagli attacchi basati sul Fuoco e li converte in HP.	Magmagilite x 20
Mangiagelo	Assorbe danni dagli attacchi basati sul Gelo e li converte in HP.	Criomagilite x 20
Mangiatuono	Assorbe danni dagli attacchi basati sul tuono e li converte in HP.	Elettromagilite x 20
Maratona x HP	Recupera automaticamente HP camminando.	Nettare energetico x 2
Maratona x MP	Recupera automaticamente MP camminando.	Nettare magico x 2
MP +5%	Aumenta del 5% gli MP massimi.	Etere x 1
MP +10%	Aumenta del 10% gli MP massimi.	Fluido vitale x 3
MP +20%	Aumenta del 20% gli MP massimi.	Elisir x 5
MP +30%	Aumenta del 30% gli MP massimi.	Filtro magico x 1
MP apeiron	Permette di avere più di 9999 HP.	Triostella x 30
Rarità up	Aumenta le possibilità di rubare oggetti rari.	Amuleto x 30
Riserva Haste	Lancia Haste quando gli HP scendono sotto il 50%.	Coda di chocobo x 20
Riserva Parabliz	Lancia Parabliz quando gli HP scendono sotto il 50%.	Vento artico x 1
Riserva Parafire	Lancia Parafire quando gli HP scendono sotto il 50%.	Anima di Piros x 1
Riserva Paraidro	Lancia Paraidro quando gli HP scendono sotto il 50%.	Squame di drago x 1
Riserva Parathund	Lancia Parathund quando gli HP scendono sotto il 50%.	Razzo fulminante x 1
Riserva Protect	Lancia Protect quando gli HP scendono sotto il 50%.	Cortina luminosa x 8
Riserva Reflex	Lancia Reflex quando gli HP scendono sotto il 50%.	Cortina stellare x 8
Riserva Rigene	Lancia Rigene quando gli HP scendono sotto il 50%.	Fluido rigenerante x 12
Riserva Shell	Lancia Shell quando gli HP scendono sotto il 50%.	Cortina lunare x 8
Solo rarità	Usando il comando Ruba, si ottengono solo oggetti rari.	Pendulum x 30
Tuono -50%	Riduce della metà i danni dagli attacchi basati sul Tuono.	Razzo elettrico x 4

OGGETTI

Gli oggetti possono fornirvi un notevole aiuto, qualora i vostri eroi finiscano per ritrovarsi in una situazione poco piacevole. Potete utilizzarli per curare i guerrieri o per infliggere degli status alterati negativi ai vostri avversari. Alcuni oggetti sono utili anche sul campo di battaglia: per usarli dovrete semplicemente aprire il relativo menu.

Troverete l'elenco di tutte le sfere (considerate al pari di oggetti) a pagina 12 del capitolo Come giocare.

Esistono diversi oggetti che si possono vendere, ma non comprare: in casi come questi, abbiamo evidenziato il prezzo di vendita per calcolare un ipotetico prezzo di acquisto, in modo da permettervi di ricavare il valore dell'oggetto in questione. Tale prezzo di acquisto ipotetico viene sempre mostrato fra parentesi.

CURA

Oggetto	Prezzo d'acquisto	Effetto
Acqua curativa	(500)	Riporta al massimo gli HP del gruppo.
Acquasanta	300	Cura Zombie e Maledizione.
Ago dorato	50	Cura Pietra.
Albhedina	1000	Cura Veleno, Mutismo, Pietra. Fornisce a tutti 1000 HP.
Antidoto	50	Cura Veleno.
Coda di fenice	100	Fa recuperare un membro del gruppo K.O.
Collirio	50	Cura Blind.
Elisir	(5000)	Ripristina tutti gli HP e gli MP di un personaggio. Fino a 9999 HP e 999 MP in battaglia.
Erba dell'eco	50	Cura Mutismo.
Etere	(1000)	Ripristina 100 MP di un personaggio.
Extrapozione	(1000)	Riporta al massimo gli HP di un personaggio.
Granpozione	500	Fa recuperare 1000 HP a un personaggio.
Megaelisir	(20000)	Ripristina tutti gli HP e gli MP di tutti i personaggi. Fino a 9999 HP e 999 MP in battaglia.
Megafenice	(4000)	Fa recuperare i membri del gruppo finiti al tappeto.
Megapozione	(1500)	Fa recuperare 2000 HP a tutti i personaggi.
Panacea	1500	Cura tutti gli status alterati.
Pozione	50	Fa recuperare 200 HP a un personaggio.
Tetraelementale	(800)	Ripristina tutti gli HP di tutti i personaggi e aggiunge gli status alterati Parafire, Paraidro, Parabliz e Parathund.
Turboetere	(3000)	Fa recuperare 500 HP a un personaggio.

ATTACCO

Oggetto	Prezzo d'acquisto	Effetto
Anima di Piros	(200)	Infligge circa 1000 punti danno da Fuoco a un avversario.
Blindogranata	(500)	Infligge lo status alterato Antiscutum a tutti gli avversari, insieme a circa 800 punti danno.
Candela della vita	(200)	Infligge lo status alterato Sentenza a un avversario.
Clessidra d'argento	(100)	Ritarda le azioni degli avversari.
Clessidra d'oro	(150)	Infligge circa 1000 punti danno a tutti gli avversari e ritarda le loro azioni.
Criomagilite	(300)	Infligge circa 600 punti danno da Gelo a tutti gli avversari.
Elettromagilite	(300)	Infligge circa 600 punti danno da Tuono a cinque avversari scelti a caso.
Eliomagilite	(300)	Infligge circa 6000 punti danno a un avversario.
Examagilite	(1000)	Infligge circa 9500 punti danno a tutti gli avversari.
Fluido energetico	(300)	Assorbe fino a un massimo di 400 HP da un avversario.
Fluido magico	(300)	Assorbe gli MP di un avversario (1058 al massimo).
Fluido vitale	(400)	Assorbe circa 1500 HP e fino a un massimo di 1587 MP per ogni avversario.
Granata	300	Infligge circa 350 punti danno a tutti gli avversari.
Granata fossile	(200)	Infligge lo status alterato Pietra a tutti gli avversari.
Idromagilite	(300)	Infligge circa 600 punti danno da Acqua a tutti gli avversari.
Lacrimogeno	(150)	Infligge lo status alterato Blind a tutti gli avversari, aggiungendo circa 750 punti danno.
Magmagilite	(300)	Infligge circa 600 punti danno da Fuoco a tutti gli avversari.
Materioscura	(30000)	Infligge circa 12500 punti danno a tutti gli avversari.
Melatonina	(100)	Infligge lo status alterato Sonno a tutti gli avversari, aggiungendo circa 750 punti danno.
Mina Tacet	(150)	Infligge lo status alterato Mutismo a tutti gli avversari, aggiungendo circa 750 punti danno.
Neromagilite	(200)	Riduce della metà gli HP di tutti gli avversari.
Ombra d'Oltremondo	(300)	Infligge lo status alterato Morte a un avversario.
Onirolina	(200)	Ferisce tutti gli avversari e infligge lo status alterato Sonno.
Razzo elettrico	(100)	Infligge circa 600 punti danno da Tuono a un avversario.
Razzo fulminante	(200)	Infligge circa 1000 punti danno da Tuono a un avversario.
Sacromagilite	(500)	Infligge circa 8000 punti danno a un avversario.
Sale purificatore	(280)	Infligge circa 1100 punti danno ed elimina l'effetto di una magia nemica (come Dispel).
Scheggia di Piros	(100)	Infligge circa 600 punti danno da Fuoco a un avversario.
Squame di drago	(200)	Infligge circa 1000 punti danno da Acqua a un avversario.
Squame di pesce	(100	Infligge circa 600 punti danno da Acqua a un avversario.
Vento antartico	(200)	Infligge circa 1000 punti danno da Gelo a un avversario.
Vento artico	(100)	Infligge circa 600 punti danno da Gelo a un avversario.
Vento d'Oltremondo	(400)	Infligge lo status alterato Morte a tutti gli avversari.
Zanna velenosa	(100)	Infligge lo status alterato Veleno a un avversario e aggiunge circa 2000 punti danno.

PROTEZIONE

Oggetto	Prezzo d'acquisto	Effetto
Coda di chocobo	(160)	Status alterato Haste
Cortina luminosa	(180)	Status alterato Protect.
Cortina lunare	(180)	Status alterato Shell.
Cortina stellare	(180)	Status alterato Reflex.
Duostella	(800)	Riduce a zero il costo in MP di un personaggio.
Filtro energetico	(1600)	Raddoppia il massimo degli HP di tutti i personaggi.
Filtro magico	(1600)	Raddoppia il massimo degli MP di tutti i personaggi.
Fluido rigenerante	(600)	Status alterato Rigene.
Nettare energetico	(800)	Raddoppia il massimo degli HP di un personaggio.
Nettare magico	(2000)	Raddoppia il massimo degli MP di un personaggio.
Piuma di chocobo	(200)	Infligge lo status alterato Haste a tutti i personaggi.
Triostella	(10000)	Riduce a zero il costo in MP di tutti i personaggi.

VARI

Oggetto	Prezzo d'acquisto	Effetto
Ali per l'ignoto	(30000)	Usare per Modifica.
Amuleto	(15000)	Usare per Modifica.
Anima del baro	(16000)	Usare per Modifica.
Carta d'identità	(20)	Cambia il nome di un Eone.
Controchiave	(20000)	Usare per Modifica.
Equazione cubica	(40000)	Usare per Modifica.
Hypellina	(200)	Usare per Modifica.
Mappa	50	Mostra la mappa del mondo.
Pendulum	(5000)	Usare per Modifica.
Porta sul domani	(8000)	Usare per Modifica.
Portafoglio gonfio	(800)	Usare per Modifica.
Protoabilità	100	L'avversario lascia cadere delle Abilitosfere dopo la battaglia.
Protoenergia	100	L'avversario lascia cadere delle Energosfere dopo la battaglia.
Protomagia	100	L'avversario lascia cadere delle Magicosfere dopo la battaglia.
Protorapidità	100	L'avversario lascia cadere delle Velocisfere dopo la battaglia.
Spina iperica	(200)	Insegna agli Eoni l'abilità Antimajix.
Stricnina	(200)	Usare per Modifica.

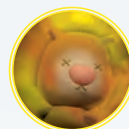
RARITÀ

Osservate il menu Oggetti per vedere quali Rarità siete riusciti a trovare fino a questo punto. Se volete invece delle informazioni su alcune Rarità particolari, potrete trovarle nel capitolo Segreti.

Oggetto	Necessario per poter...	Pagina
Corona di boccioli	Trovare gli Eoni nascosti.	203
Corona di fiori	Trovare gli Eoni nascosti.	211
Emblema del Sole	Portare Ultima Weapon al massimo livello.	198
Emblema della Luna	Portare Nirvana al massimo livello.	211
Emblema di Giove	Portare Longinus al massimo livello.	197
Emblema di Marte	Portare Sir Onion Knight al massimo livello.	197
Emblema di Mercurio	Portare World Champion al massimo livello.	215
Emblema di Saturno	Portare Masamune al massimo livello.	203
Emblema di Venere	Portare God Hand al massimo livello.	198
Fiori secchi	Accendere il fuoco.	47
Jechtsfera	Fare imparare nuove Turbotecniche ad Auron.	201
Medaglia del prode	Contraddistinguere un guerriero valoroso.	209
Pietre focaie	Accendere il fuoco.	47
Simbolo del Sole	Portare Ultima Weapon a livelli superiori.	126
Simbolo della Luna	Portare Nirvana a livelli superiori.	53
Simbolo di Giove	Portare Longinus a livelli superiori.	121
Simbolo di Marte	Portare Sir Onion Knight a livelli superiori.	200
Simbolo di Mercurio	Portare World Champion a livelli superiori.	215
Simbolo di Saturno	Portare Masamune a livelli superiori.	77
Simbolo di Venere	Portare God Hand a livelli superiori.	105
Spada ossidata	Ottenere Masamune.	118
Specchio dei 7 astri	Ottenere e potenziare le Armi dei 7 astri.	214
Specchio offuscato	Ottenere lo Specchio dei 7 astri.	199
Spirito di Eone	Potenziare i parametri degli Eoni.	118
Spirito d'invocatore	Insegnare abilità agli Eoni.	89

I DIZIONARI ALBHED

I Dizionari Albhed vi aiuteranno a decifrare la lingua degli Albhed. Ogni Dizionario traduce una lettera dell'alfabeto: quando li avrete raccolti tutti, non avrete difficoltà nella comprensione di questa lingua affascinante.

Dizionario numero:	Insegna le seguente lettere Albhed:	Pagina
I	A	50 / 106
II	B	55
III	C	61/106
IV	D	64
V	E	71 / 106
VI	F	72
VII	G	72
VIII	H	77
IX	I	78
X	J	81
XI	K	85
XII	L	89
XIII	M	93
XIV	N	95 / 106
XV	O	97
XVI	P	99
XVII	Q	105
XVIII	R	105
XIX	S	107
XX	T	107
XXI	U	107
XXII	V	111
XXIII	W	118
XXIV	X	211
XXV	Y	209
XXVI	Z	212

MOSTRI

Avete dei problemi con le creature meccaniche, con gli animali e con i mostri che popolano il mondo di Final Fantasy X? Indipendentemente dal fatto che dobbiate combattere o meno contro artigli, zanne, tentacoli, macchine o armi convenzionali, le informazioni contenute nelle pagine seguenti dovrebbero permettervi di vincere ogni scontro. Consultate le tabelle per avere un'idea della forza e dei punti deboli dei vostri avversari!

BASILISK

Via Djose	HP	2025 (924)	MP	20

Pot fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	35	DIF magica	1
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	-	Tuono	x1/2
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata fossile x1	Raro	Granata fossile x1
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2

Tangente	Guil	50625	Oggetto	Granata fossile x24		
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	Fossilspiro		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Pietra, MP +5%	AP	140 (210)	Guil	125

1 Nome : del mostro.

2 Posizione : in cui incontrerete il mostro per la prima volta. Ricordate che spesso le creature si spostano nelle zone adiacenti. Potreste scoprire inoltre dei mostri con lo stesso nome, ma di livello diverso: osservate gli esempi forniti per capire con quale tipo di mostro avete a che fare.

3 HP : il livello di energia iniziale del vostro avversario (punti danno). Il numero fra parentesi indica la quantità di danno minimo che dovrete infliggere per ottenere un Ultracidio.

4 MP : ammontare di punti magia a disposizione del mostro. Abilità come Drakoken e Aspir permettono al vostro personaggio di assorbire dei punti magia dagli avversari. Questo dato indica anche il numero massimo di punti che potete ottenere: comunque ricordate sempre che i vostri nemici possono sfruttare le loro capacità anche senza dovere obbligatoriamente utilizzare degli MP.

5 Caratteristiche: questi dati si riferiscono ai livelli dell'avversario, ai punti di forza e alle debolezze della creatura.

6 Caratteristiche elementali: consultate questa colonna per capire meglio le reazioni del vostro avversario ai diversi attacchi elementali.
x 1.5: l'avversario subisce il 50% di danni in più rispetto al normale.
1/2: l'avversario subisce il 50% di danni in meno rispetto al normale.
Immune (IMM): l'avversario non subisce alcun danno dall'elemento.
Assorbe (ASS): l'attacco può curare l'avversario.
Sono anche presenti delle informazioni sulle reazioni del mostro in relazione alla MBianca Sancta (oppure all'oggetto Sacromagilite).

7 Nemitec: Kimahri, uno dei vostri guerrieri, può imparare queste tecniche utilizzando l'abilità Drakoken contro la creatura in questione.

8 Ruba: potete usare Ruba e Scippo per derubare questo mostro di alcuni oggetti particolari. "Normale" significa che, in caso abbiate successo, ci sarà il 75% di possibilità di ottenere l'oggetto in questione. "Raro" fa scendere questa possibilità al 25%. Sarà anche possibile trovare un oggetto migliore, oppure una quantità maggiore del medesimo oggetto. Notate che il livello di Fortuna del guerriero non influenza la possibilità di ottenere un oggetto.

9 Status alterati: questa sezione costituisce una buona parte della tabella e indica la resistenza dei mostri ai diversi status alterati. 0 indica che l'avversario non è in grado di proteggersi dall'attacco in questione, mentre 95 denota che esso è piuttosto resistente. Il vostro attacco non avrà alcun effetto in caso di immunità (IMM) del vostro avversario. Sono utilizzate le seguenti abbreviazioni:

10 Tangente: alcuni mostri si possono corrompere con dei Guil. Se sarete abbastanza persuasivi, l'avversario si limiterà ad allontanarsi, magari lasciandosi persino qualche oggetto alle spalle. Quest'azione è influenzata da diversi fattori, il più importante dei quali è costituito dagli HP massimi del nemico.

Corrompendo per una cifra 25 volte superiore agli HP del mostro, otterrete di solito la garanzia di una corruzione portata a termine con successo: riceverete quindi il numero di oggetti riportato nella colonna Oggetti Tangente. Superando ulteriormente questa somma, avrete maggiore possibilità di ricevere altri oggetti. Al contrario, una cifra più bassa farà diminuire le probabilità di successo. Nel caso la tangente andasse a buon fine, riceverete in ogni modo meno oggetti.

11 Oggetti: riceverete degli oggetti, come Sfere e oggetti curativi, ogni volta che sconfiggerete molti dei mostri inseriti in questo elenco. In sette casi su otto riceverete l'oggetto normale, mentre nell'ultimo caso sarete premiati con un oggetto raro. Eliminando l'avversario con un Ultracidio, solitamente riceverete una quantità doppia di oggetti.

12 Equip (equipaggiamento): con un po' di fortuna, la vittoria può essere ricompensata anche con un oggetto equipaggiabile. Osservate il valore (Freq.) per avere un'idea del livello di probabilità che ciò avvenga: per esempio, 255/256 indica che avrete successo in 255 casi su 256.

La voce Spazi abilità indica il numero di spazi che l'Arma o la Protezione lasciata cadere dal mostro dopo la battaglia hanno disponibili. Abilità collegate mostra il numero normale di abilità collegate all'equipaggiamento. Le colonne delle abilità di Arma e Protezione **13** mostrano quali saranno solitamente queste Abilità collegate.

14 AP: questo valore indica la quantità di AP ricevuti, dopo la vittoria, da tutti i personaggi che hanno partecipato allo scontro. Se eliminate l'avversario con un Ultracidio, riceverete le quantità mostrate fra parentesi.

15 Guil: la quantità di Guil con la quale sarete ricompensati dopo avere sconfitto il mostro. Se un membro del vostro gruppo dispone di un'Arma con l'abilità Guil x 2, allora questa cifra viene raddoppiata.

SON	Sonno	VIS	Antivis	SEN	Sentenza *3	PRO	Proto
MUT	Mutismo	KEL	Antikelesis	PAR	"Para"	SPO	Spot
BLI	Blind	SCU	Antiscutum	SHE	Shell	SCA	Scan
VEL	Veleno *1	MAJ	Antimajix	PRT	Protect	ANT	Antima
PIE	Pietra	ALT	Altolà	REF	Reflex	MOV	Moviola
LEN	Lentezza	ADE	Ade	HAS	Haste	SPA	Spazzata *4
ZOM	Zombie *2	PRO	Provoca	RIG	Rigene	ZAN	Zanmato *5

* 1 Veleno: gli HP persi dall'avversario durante ogni turno della battaglia sono visualizzati fra parentesi. (10%) significa che il nemico subirà automaticamente il 10% del suo massimo di HP dopo ogni turno.
* 2 Zombie: gli avversari colpiti da questo status alterato possono solitamente essere uccisi all'istante usando Reiz, Areiz o una Coda di fenice (gli oggetti curativi hanno un effetto opposto sugli Zombie) e feriti con magie e oggetti di recupero. Tenete presente che alcuni nemici, indicati con l'abbreviazione IMM, non si possono eliminare in questo modo (anche se possono essere ridotti in condizione di Zombie).
* 3 Sentenza: il dato fra parentesi indica il numero di turni entro il quale il vostro avversario dovrà mangiare la polvere (se l'attacco andrà a segno).
* 4 Spazzata: Effetto della Turbotecnica Quasar di Auron.
* 5 Zanmato: più elevato è il valore, maggiore è la resistenza del mostro all'attacco Zanmato di Yojimbo.

BIRAN E YENKE RONSO

Una parte dei parametri di questi boss dipende da quelli di Kimahri: se POT fisica e POT magica di questo personaggio sono elevati, i Ronso inizieranno la battaglia con più HP. Se, invece, sono gli HP di Kimahri a essere elevati, saranno POT fisica e POT magica dei nemici ad aumentare. Inoltre, la Rapidità degli avversari aumenterà di pari passo con quella di Kimahri.

ADAMANTHART

Sin, Rovine di Omega | **HP** 54400 (11036) | **MP** 40

Pot fisica	38	DIF fisica	90	POT magica	31	DIF magica	90
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	ASS	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	75 (5%)	PIE	80	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 3

Ruba	Normale	Acqua curativa x1	Raro	Nettare energetico x1	Tangente	Guil	1360000	Oggetto	Qualitosfera x1		
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x4	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Consumo 1/2 MP

Abilità Protezioni: Riserva Shell, Riserva Protect, HP +20%

AP 12500 (18750) **Guil** 2200

ALCIONE

Deserto di Sanubia | **HP** 430 (645) | **MP** 42

Pot fisica	16	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	26	Fortuna	15	Destrezza	15	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Lacrimogeno x1	Raro	Lacrimogeno x2	Tangente	Guil	10750	Oggetto	Megafenice x2		
Oggetti	Normale	*	Raro	*	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Blind, DIF magica +5%

AP 310 (620) **Guil** 240

ALYADIN

Sin | **HP** 22222 (13560) | **MP** 3500

Pot fisica	1	DIF fisica	150	POT magica	24	DIF magica	30
Rapidità	25	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	**	Tuono	**
Acqua	**	Gelo	**	Sancta	x1.5

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	***	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	555550	Oggetto	Vento d'Oltremondo x60		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x2	Equip	Freq.	40/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Sentenza		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M

Abilità Protezioni: MP +10%, Incontri 0

AP 3100 (6200) **Guil** 1070

ALYMAN

Monte Gagazet | **HP** 2800 (4200) | **MP** 400

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	38	DIF magica	180
Rapidità	24	Fortuna	15	Destrezza	18	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Stricnina x2	Raro	Stricnina x3	Tangente	Guil	70000	Oggetto	Vento d'Oltremondo x6		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Caos

AP 2200 (4400) **Guil** 650

ANACONDAR

Piana della bonaccia | **HP** 5800 (4060) | **MP** 70

Pot fisica	27	DIF fisica	1	POT magica	48	DIF magica	1
Rapidità	16	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	ASS
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	95	MUT	0	BLI	0	VEL	25 (25%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	25	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata fossile x1	Raro	Granata fossile x2	Tangente	Guil	145000	Oggetto	Acqua curativa x16		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Fossilspiro		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Pietra

AP 1380 (2070) **Guil** 750

ANELLIDUS

Deserto di Sanubia | **HP** 45000 (1432) | **MP** 100

Pot fisica	30	DIF fisica	5	POT magica	28	DIF magica	5
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	-
Acqua	x1.5	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	80****	MUT	0	BLI	50	VEL	0 (10%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	50
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Neromagilite x2	Raro	Fluido energetico x2	Tangente	Guil	1125000	Oggetto	Equazione cubica x15		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x2	Raro	Passosfera Lv 1 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Lentezza, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: HP +10%, Autopozione

AP 2000 (3000) **Guil** 1000

* Velocisfera x1, Albhedina x1, **Variabile, ***Ombra d'Oltremondo x1, **** Immune a Sonno durante la preparazione dell'attacco Terremoto

ANIMA

Tempio di Macalania	HP	18000 (1400)	MP	50

Pot fisica	25	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	25	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	30	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 3

Ruba	Normale	Mina Tacet x3	Raro	Ombra d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT Mutismo, ATT Sonno				
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno	AP	2500 (3750)	Guil	3000

APE KILLER

Bosco di Kilika	HP	110 (165)	MP	5

Pot fisica	8	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Antidoto x1	Raro	Zanna velenosa x1	Tangente	Guil	2750	Oggetto	Zanna velenosa x1		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Gelattacco, Acquattacco, Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Veleno, MP +5%	AP	9 (18)	Guil	23

AQUELOUS

Monte Gagazet	HP	5100 (7500)	MP	85

Pot fisica	33	DIF fisica	10	POT magica	52	DIF magica	20	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	IMM	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Idromagilite x2	Raro	Fluido rigenerante x1	Tangente	Guil	127500	Oggetto	Fluido rigenerante x16		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, ATT magico +5%, ATT magico +10%				
Abilità Protezioni	MP +10%, Autopanacea	AP	730 (1095)	Guil	420

AROJ

Piana dei lampi	HP	200 (300)	MP	220

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	16	DIF magica	120	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	13	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Razzo elettrico x1	Raro	Razzo fulminante x1	Tangente	Guil	5000	Oggetto	Razzo fulminante x4		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Tuono -50%, Immunotuono, DIF magica +5%	AP	92 (184)	Guil	144

ASHOOR

Monte Gagazet	HP	17000 (6972)	MP	5

Pot fisica	34	DIF fisica	45	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	16	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	0	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	50	LEN	0	ZOM	25	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	20	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido vitale x1	Raro	Fluido vitale x2	Tangente	Guil	425000	Oggetto	Fluido energetico x80		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Contrattacco				
Abilità Protezioni	Riserva Haste, HP +10%	AP	1860 (2790)	Guil	730

AUTOARMATURA

Monte Gagazet	HP	8700 (5384)	MP	1

Pot fisica	40	DIF fisica	15	POT magica	1	DIF magica	10	Elementi		Fuoco	-	Tuono	x1.5
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Albhedina x2	Raro	Albhedina x3	Tangente	Guil	217500	Oggetto	Albhedina x99		
Oggetti	Normale	Coda di fenice x1	Raro	Megafenice x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco				
Abilità Protezioni	Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz, Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Reflex	AP	950 (1425)	Guil	880

AUTOARTIGLIERE

Luogo	HP	MP
Deserto di Sanubia	2800 (1432)	1

Pot fisica	31	DIF fisica	10	POT magica	1	DIF magica	10
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Albhedina x1	Raro	Albhedina x2	Tangente	Guil	70000	Oggetto	Albhedina x40		
Oggetti	Normale	Granpozione x2	Raro	Granpozione x2	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz, Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Reflex

AP 540 (810) **Guil** 800

AUTOCACCIATORE

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	5500 (4060)	1

Pot fisica	36	DIF fisica	10	POT magica	1	DIF magica	10
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Albhedina x1	Raro	Albhedina x2	Tangente	Guil	137500	Oggetto	Albhedina x60		
Oggetti	Normale	Coda di fenice x1	Raro	Megafenice x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz, Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Reflex

AP 820 (1230) **Guil** 673

AUTOCOMMANDER

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	3700 (5550)	1

Pot fisica	31	DIF fisica	5	POT magica	28	DIF magica	5
Rapidità	19	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Granata x2	Raro	Blindogranata x2	Tangente	Guil	92500	Oggetto	Porta sul domani x2		
Oggetti	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz

AP 830 (1245) **Guil** 530

AUTOGUARDIANO

Luogo	HP	MP
Deserto di Sanubia	1280 (1432)	1

Pot fisica	25	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Granata x2	Raro	Granata x3	Tangente	Guil	32000	Oggetto	Granata x50		
Oggetti	Normale	Granpozione x1	Raro	Granpozione x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz

AP 310 (465) **Guil** 600

AUTOSCOUT

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia	2750 (4125)	1

Pot fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Granata x3	Raro	*	Tangente	Guil	68750	Oggetto	Porta sul domani x1		
Oggetti	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz

AP ** **Guil** ***

BALSAMIKO

Luogo	HP	MP
Bosco di Kilika	780 (1170)	15

Pot fisica	18	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
				SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM
VIS	0	KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0
SHE	0	PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0
MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1												

Ruba	Normale	Antidoto x1	Raro	Panacea x1	Tangente	Guil	19500	Oggetto	Panacea x8		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	16/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Cerbottana		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Veleno, HP +5%

AP 20 (40) **Guil** 48

* Normale: Granata x 4, in fiamme: Granata x 3 ** Normale: 480 (720), in fiamme: 530 (795) *** Normale: 384, in fiamme: 215

BALSAMIKO GRASSO

Luogo	HP	MP
Deserto di Sanubia	12750 (1432)	3

Pot fisica	25	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	80	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	25	PRO	IMM	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0
SPA	0	ZAN	Lv. 1														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Panacea x2	Raro	Stricnina x10
Oggetti	Normale	*	Raro	*

Tangente	Guil	318750	Oggetto	Panacea x99
Equip	Freq.	16/256	Spazi abilità	1–3
			Abilità collegate	1–3
			Nemitec	Cerbottana

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Veleno, HP +5%, HP +10% — **AP** 540 (1080) — **Guil** 336

BARBATOS

Luogo	HP	MP
Sin	95000 (13560)	480

Pot fisica	42	DIF fisica	90	POT magica	38	DIF magica	15
Rapidità	28	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	90 (IMM)	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	50	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM
SPA	0	ZAN	Lv. 2														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Cortina stellare x1	Raro	Sacromagilite x1
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Gamberosfera x1

Tangente	Guil	2375000	Oggetto	Telesfera x20
Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4
			Abilità collegate	1
			Nemitec	-

Abilità Armi: Perforazione

Abilità Protezioni: HP +20% — **AP** 17500 (26250) — **Guil** 1550

BASILISK

Luogo	HP	MP
Via Djose	2025 (924)	20

Pot fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	35	DIF magica	1
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1/2		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0
SPA	0	ZAN	Lv. 1														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Granata fossile x1	Raro	Granata fossile x1
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2

Tangente	Guil	50625	Oggetto	Granata fossile x24
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–3
			Abilità collegate	1–3
			Nemitec	Fossilspiro

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Pietra, MP +5% — **AP** 140 (210) — **Guil** 125

BEHEMOTH

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	23000 (6972)	480

Pot fisica	43	DIF fisica	1	POT magica	37	DIF magica	1
Rapidità	23	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	80	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	50 (25%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	25	VIS	80
KEL	0	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM
SPA	0	ZAN	Lv. 2														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Etere x1	Raro	Nettare magico x1
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1

Tangente	Guil	575000	Oggetto	Passosfera Lv 2 x30
Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–3
			Abilità collegate	1–3
			Nemitec	Difesa totale

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Riserva Turbo

Abilità Protezioni: Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Reflex — **AP** 6540 (9810) — **Guil** 1350

BIKORNO

Luogo	HP	MP
Via Mihen	1875 (560)	18

Pot fisica	22	DIF fisica	1	POT magica	3	DIF magica	1
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	0	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0
SPA	0	ZAN	Lv. 1														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Granpozione x1
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1

Tangente	Guil	46875	Oggetto	Granpozione x60
Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	1–2
			Abilità collegate	1–2
			Nemitec	Pirosbolle

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, ATT Mutismo, Induttore A

Abilità Protezioni: HP +5% — **AP** 42 (63) — **Guil** 105

BIKORNO

Luogo	HP	MP
Covo Albhed	3795 (1432)	22

Pot fisica	27	DIF fisica	1	POT magica	8	DIF magica	1
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																	
		SON	0	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0
PRT	0	REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0
SPA	0	ZAN	Lv. 1														

	Normale		Raro	
Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1

Tangente	Guil	94875	Oggetto	Megapozione x25
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–2
			Abilità collegate	1–2
			Nemitec	Pirosbolle

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, ATT Mutismo, Induttore A

Abilità Protezioni: HP +5%, HP +10% — **AP** 820 (1230) — **Guil** 520

* Magicosfera x1, Albhedina x2

BIRAN RONSO

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	* (2500)	200

Pot fisica	**	DIF fisica	30	POT magica	***	DIF magica	50
Rapidità	****	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (20)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x2
Oggetti	Normale	Gamberosfera x1	Raro	Empatosfera x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1
			Nemitec	*****		

Abilità Armi: Perforazione

Abilità Protezioni: MP +20%

AP 4500 (6750) **Guil** 1500

BOTTE MAGICA

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	999999 (999999)	9999

Pot fisica	1	DIF fisica	255	POT magica	40	DIF magica	255
Rapidità	0	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (200)	PAR	IMM	SHE	IMM	PRT	IMM
REF	IMM	HAS	IMM	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi: -

Abilità Protezioni: -

AP 0 (0) **Guil** 0

BRACCIO

Luogo	HP	MP
Via micoroccisa	800 (500)	1

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	0	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	30/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 37 (55) **Guil** 300

BRACCIO DX DI SIN

Luogo	HP	MP
Aeronave	65000 (10000)	999

Pot fisica	30	DIF fisica	100	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Extrapozione x1	Raro	Eliomagilite x1
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra +

Abilità Protezioni: DIF Pietra +

AP 17000 (25500) **Guil** 10000

BRACCIO SX DI SIN

Luogo	HP	MP
Aeronave	65000 (10000)	999

Pot fisica	30	DIF fisica	100	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Megapozione x1	Raro	Examagilite x1
Oggetti	Normale	Accapisfera x1	Raro	Accapisfera x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno +

Abilità Protezioni: DIF Veleno +

AP 16000 (24000) **Guil** 10000

BUDINO D'ACQUA

Luogo	HP	MP
Isola Besaid	315 (473)	30

Pot fisica	3	DIF fisica	120	POT magica	15	DIF magica	1
Rapidità	5	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Squame di pesce x1	Raro	Squame di drago x1
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1

Tangente	Guil	7875	Oggetto	Idromagilite x15		
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, Induttore M

Abilità Protezioni: Acqua -50%, Immunoacqua

AP 2 (4) **Guil** 18

* Aumenta con POT fisica e POT magica di Kimahri ** Dipende dagli HP di Kimahri *** 1/2 della POT magica di Yenke **** Rapidità di Kimahri -4 *****Mawashigeri, Kamikaze, Sentenza, Difesa totale

BUDINO D'ACQUA

Canale Purificatio con Yuna	HP	2025 (3038)	MP	1

Pot fisica	1	DIF fisica	100	POT magica	22	DIF magica	1
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	-	x1.5	ASS		-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Squame di pesce x2	Raro	Squame di drago x2	Tangente	Guil	50625	Oggetto	Idromagilite x2		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Acqua -50%	AP	240 (480)	Guil	340

BUDINO DI FIAMME

Piana della bonaccia	HP	1500 (2250)	MP	200

Pot fisica	1	DIF fisica	180	POT magica	20	DIF magica	1
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	ASS	x1/2	x1/2	x1.5	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Magmagilite x1	Raro	Magmagilite x2	Tangente	Guil	37500	Oggetto	Magmagilite x10		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Immunofuoco	AP	480 (960)	Guil	448

BUDINO DI GHIACCIO

Lago di Macalania	HP	1350 (2025)	MP	160

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	21	DIF magica	1
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1.5	x1/2	x1/2	ASS	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Vento antartico x1	Raro	Vento antartico x2	Tangente	Guil	33750	Oggetto	Criomagilite x9		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Gelattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Gelo -50%, Immunogelo	AP	300 (600)	Guil	188

BUDINO DI NEVE

Via Djose	HP	600 (900)	MP	120

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	19	DIF magica	1
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1.5	x1/2	x1/2	ASS	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Vento artico x2	Raro	Vento artico x2	Tangente	Guil	15000	Oggetto	Vento antartico x10		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Gelattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Gelo -50%, Immunogelo	AP	48 (96)	Guil	93

BUDINO DI TUONO

Via Mihen	HP	450 (675)	MP	50

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	17	DIF magica	1
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1/2	ASS	x1.5	x1/2	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Razzo elettrico x1	Raro	Razzo elettrico x2	Tangente	Guil	11250	Oggetto	Razzo fulminante x8		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M				
Abilità Protezioni	Tuono -50%, Immunotuono	AP	24 (48)	Guil	50

BUDINO OSCURO

Monte Gagazet	HP	12800 (19200)	MP	250

Pot fisica	1	DIF fisica	220	POT magica	30	DIF magica	200
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	80	BLI	20	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	95	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina stellare x1	Raro	Cortina stellare x2	Tangente	Guil	320000	Oggetto	MBiancosfera x2		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Vento bianco		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M				
Abilità Protezioni	MP +10%, MP +20%	AP	3750 (7500)	Guil	1080

BUEL

Luogo	HP	MP
Piana dei lampi	230 (345)	250

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	22	DIF magica	120
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	12	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente	Guil	5750	Oggetto	Stricnina x2		
Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Stricnina x1							
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Caos, MP +5%

AP 92 (184) **Guil** 132

BUNYIPS

Luogo	HP	MP
Via Djose	400 (600)	15

Pot fisica	22	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	x1.5	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente	Guil	10000	Oggetto	Hypellina x16		
Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Hypellina x1							
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Berserk, DIF fisica +3%

AP 48 (96) **Guil** 97

CANNONIERE ALBHED

Luogo	HP	MP
Lago di Macalania	16000 (4000)	1

Pot fisica	25	DIF fisica	100	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	30

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5		
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1/2

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

					Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Ruba	Normale	Cortina lunare x1	Raro	Cortina lunare x2							
Oggetti	Normale	Elisir x1	Raro	Elisir x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Arte medica

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 4400 (6600) **Guil** 7000

CAPITAN SAHAGIN

Luogo	HP	MP
Stadio di Luka	170 (340)	5

Pot fisica	12	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	8	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	25

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Ruba	Normale	-	Raro	-							
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi: -

Abilità Protezioni: -

AP 2 (3) **Guil** 20

CHIMERA

Luogo	HP	MP
Bosco di Macalania	5250 (1432)	130

Pot fisica	25	DIF fisica	1	POT magica	22	DIF magica	1
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (10%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente	Guil	131250	Oggetto	Nettare magico x10		
Ruba	Normale	Vento antartico x1	Raro	Razzo fulminante x1							
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Idrorespiro		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M

Abilità Protezioni: DIF magica +10%

AP 1220 (1830) **Guil** 970

CHIMERA

Luogo	HP	MP
Covo Albhed	9000 (1432)	200

Pot fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	25	DIF magica	1
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente	Guil	225000	Oggetto	Controchiave x15		
Ruba	Normale	Vento antartico x3	Raro	Razzo fulminante x3							
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Idrorespiro		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M

Abilità Protezioni: DIF magica +10%

AP 2000 (3000) **Guil** 980

COME GIOCARE
PERSONAGGI
SOLUZIONE
OGGETTI
MOSTRI
BLITZBALL
SEGRETI

CHIMERA BRAIN

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia	9800 (4060)	250

Pot fisica	34	DIF fisica	10	POT magica	32	DIF magica	10
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	95	BLI	0	VEL	25 (10%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	25	VIS	0		
KEL	25	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Criomagilite x1	Raro	Elettromagilite x2
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2

Tangente	Guil	245000	Oggetto	Passosfera Lv 4 x2
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–3
Abilità collegate	1–3		Nemitec	Idrorespiro

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M

Abilità Protezioni: DIF magica +10%

AP 1200 (1800) **Guil** 1000

CONDOR

Luogo	HP	MP
Isola Besaid	95 (143)	15

Pot fisica	9	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Coda di fenice x1	Raro	Lacrimogeno x1
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	2375	Oggetto	Lacrimogeno x3
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2
Abilità collegate	1–2		Nemitec	-

Abilità Armi: Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Blind, DIF magica +3%

AP 2 (4) **Guil** 12

CUSTODE CELESTE

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	40000 (6400)	256

Pot fisica	37	DIF fisica	100	POT magica	40	DIF magica	100
Rapidità	32	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	50

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	100	VEL	90 (5%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	50		
KEL	50	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Turboetere x1	Raro	Turboetere x2
Oggetti	Normale	Gamberosfera x1	Raro	Gamberosfera x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–3
Abilità collegate	1–2		Nemitec	-

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Consumo 1/2 MP

Abilità Protezioni: MP +10%

AP 11000 (16500) **Guil** 6500

CUSTODE DEL LIMBO

Luogo	HP	MP
Duomo di Yevon	52000 (8000)	500

Pot fisica	36	DIF fisica	100	POT magica	1	DIF magica	100
Rapidità	36	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	8

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

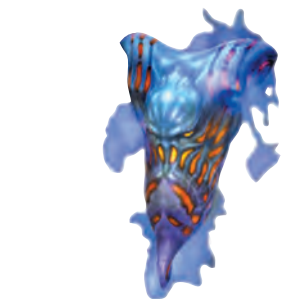
Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	0	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM		
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Etere x1	Raro	Turboetere x1
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 4 x1	Raro	Passosfera Lv 4 x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–3
Abilità collegate	1–3		Nemitec	-

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Immunofuoco, Immunotuono, Immunoacqua, Immunogelo

AP 12000 (18000) **Guil** 7000

DEDALARVA

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Yuna	2222 (2108)	1111

Pot fisica	11	DIF fisica	40	POT magica	24	DIF magica	45
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	x1.5		
Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Squame di pesce x2	Raro	Squame di drago x2
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1

Tangente	Guil	55550	Oggetto	Idromagilite x14
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–3
Abilità collegate	1–2		Nemitec	-

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno

Abilità Protezioni: DIF Sonno, DIF magica +5%

AP 1850 (2775) **Guil** 620

DEFENDER

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	12000 (4060)	1

Pot fisica	40	DIF fisica	1	POT magica	5	DIF magica	1
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	0	BLI	95	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (10)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x1	Raro	Cortina lunare x2
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x2

Tangente	Guil	300000	Oggetto	Nettare energetico x20
Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4
Abilità collegate	1–3		Nemitec	-

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), Induttore E

Abilità Protezioni: Riserva Protect, DIF fisica +10%

AP 2700 (4050) **Guil** 1300

DEFENDER ZERO

Duomo di Yevon, Rovine di Omega | **HP** 42300 (8848) | **MP** 1

Pot fisica	45	DIF fisica	70	POT magica	5	DIF magica	70
Rapidità	16	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	20	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (10)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x2	Raro	Cortina lunare x2	**Tangente**	Guil	1057500	Oggetto	Portafoglio gonfio x5		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 2 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	**Equip**	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3%, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), Induttore E

Abilità Protezioni: Riserva Protect, DIF fisica +10% | **AP** 6000 (9000) | **Guil** 2400

DEFENSOR

Piana della bonaccia | **HP** 64000 (4060) | **MP** 1

Pot fisica	42	DIF fisica	30	POT magica	5	DIF magica	1
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	95	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (10)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x4	Raro	Cortina lunare x4	**Tangente**	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 2 x2	Raro	Passosfera Lv 2 x2	**Equip**	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3%, (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), ATT magico +10% (Yuna e Lulu), Induttore E

Abilità Protezioni: Riserva Protect | **AP** 6600 (9900) | **Guil** 3500

DEINONYCHUS

Bosco di Kilika | **HP** 140 (210) | **MP** 25

Pot fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	13	Fortuna	15	Destrezza	5	Mira	0

Elementi			
Fuoco	x1/2	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	x1.5
Sancta	-		

Status alterati																			
		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1	**Tangente**	Guil	3500	Oggetto	Granata fossile x2		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1	**Equip**	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Lentezza, DIF fisica +3% | **AP** 9 (18) | **Guil** 27

DEMOMONOLIX

Sin, Rovine di Omega | **HP** 45000 (13560) | **MP** 9999

Pot fisica	33	DIF fisica	1	POT magica	99	DIF magica	1
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2
Sancta	x1.5		

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	50	BLI	50	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	50		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (10)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata fossile x2	Raro	Granata fossile x2	**Tangente**	Guil	1125000	Oggetto	Passosfera Lv 3 x40		
Oggetti	Normale	Magicosfera x2	Raro	Passosfera Lv 3 x2	**Equip**	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra, ATT Pietra +

Abilità Protezioni: DIF Pietra, DIF Pietra+, Incontri 0 | **AP** 11000 (16500) | **Guil** 1470

DESFLOT

Rovine di Omega | **HP** 6700 (10050) | **MP** 520

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	45	DIF magica	120
Rapidità	33	Fortuna	15	Destrezza	18	Mira	0

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati																			
		SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Stricnina x4	Raro	Stricnina x5	**Tangente**	Guil	167500	Oggetto	Anima del baro x10		
Oggetti	Normale	Magicosfera x2	Raro	Magicosfera x3	**Equip**	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Caos, DIF Caos +, MP +10% | **AP** 7100 (14200) | **Guil** 1265

DINGO

Isola Besaid | **HP** 125 (188) | **MP** 10

Pot fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	5	Mira	0

Elementi			
Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati																			
		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Melatonina x1	**Tangente**	Guil	3125	Oggetto	Melatonina x4		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	**Equip**	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: ATT Mutismo, ATT Sonno, DIF magica +3% | **AP** 2 (4) | **Guil** 15

ECHENEIS

Monte Gagazet	HP	10000 (7500)	MP	35

Pot fisica	40	DIF fisica	50	POT magica	33	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	x1.5
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	IMM	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Idromagilite x2	Raro	Idromagilite x3	Tangente	Guil	250000	Oggetto	Parametrosfera x1		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3%, ATT fisico +5%							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF Zombie, DIF fisica +5%, DIF fisica +10%							AP	600 (900)	Guil	330

EFREY

Aeronave	HP	32000 (2000)	MP	500

Pot fisica	36	DIF fisica	1	POT magica	30	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	50	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	50	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (30)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Idromagilite x1	Raro	Idromagilite x2	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	MNerosfera x1	Raro	MNerosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF Pietra							AP	5400 (8100)	Guil	2600

EFREY OLTANA

Canale Purificatio con Tidus, Wakka e Rikku	HP	16384 (2000)	MP	200

Pot fisica	32	DIF fisica	1	POT magica	27	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	25	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	x1.5

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	50	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	50	ZOM	*	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

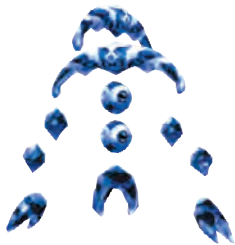
Ruba	Normale	Idromagilite x2	Raro	Fluido rigenerante x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	MNerosfera x1	Raro	MNerosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Pietra							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF Pietra							AP	5800 (8700)	Guil	3000

ELEMENTO BIANCO

Via Mihen	HP	390 (585)	MP	120

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	22	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	x1/2
Rapidità	5	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1/2	Gelo	ASS	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Vento artico x1	Raro	Vento artico x2	Tangente	Guil	9750	Oggetto	Vento antartico x7		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	0–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Gelattacco, Induttore M							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	Gelo -50%, Immunogelo							AP	20 (40)	Guil	48

ELEMENTO BLU

Bosco di Macalania	HP	1500 (2250)	MP	220

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	27	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	ASS	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Squame di pesce x2	Raro	Squame di pesce x3	Tangente	Guil	37500	Oggetto	Idromagilite x9		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	0–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, Induttore M							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	Acqua -50%, Immunoacqua							AP	240 (480)	Guil	180

ELEMENTO DORATO

Piana dei lampi	HP	1200 (1800)	MP	180

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	32	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	ASS
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Razzo elettrico x1	Raro	Razzo elettrico x2	Tangente	Guil	30000	Oggetto	Razzo fulminante x20		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	0–2
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	Tuono -50%, Immunotuono							AP	92 (184)	Guil	107

* Già in condizione di Zombie. Coda di fenice o Reiz dimezzano gli HP

ELEMENTO GIALLO

Luogo	HP	MP
Bosco di Kilika	300 (450)	100

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	18	DIF magica	1
Rapidità	5	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	x1/2	Tuono	ASS
Acqua	x1.5	Gelo	x1/2
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Razzo elettrico x1	Razzo fulminante x1
Oggetti	Magicosfera x1	Magicosfera x1

Tangente	Guil	7500	Oggetto	Razzo fulminante x6		
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	0–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M

Abilità Protezioni Tuono -50%

AP 9 (18) **Guil** 33

ELEMENTO NERO

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	7600 (11400)	500

Pot fisica	1	DIF fisica	240	POT magica	28	DIF magica	1
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Granpozione x1	Eliomagilite x4
Oggetti	Magicosfera x1	Gamberosfera x1

Tangente	Guil	190000	Oggetto	MNerosfera x2		
Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	0–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione, Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore M

Abilità Protezioni Fuoco -50%, Immunofuoco, Tuono -50%, Immunotuono, Immunoacqua, Gelo -50%, Immunogelo

AP 3150 (6300) **Guil** 1040

ELEMENTO ROSSO

Luogo	HP	MP
Via micorocciosa	450 (675)	130

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	23	DIF magica	1
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	ASS	Tuono	x1/2
Acqua	x1/2	Gelo	x1.5
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Scheggia di Piros x1	Scheggia di Piros x2
Oggetti	Magicosfera x1	Magicosfera x1

Tangente	Guil	11250	Oggetto	Anima di Piros x8		
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	0–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore M

Abilità Protezioni Fuoco -50%, Immunofuoco

AP 32 (64) **Guil** 55

ELEMENTO SCURO

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	1800 (2700)	280

Pot fisica	1	DIF fisica	190	POT magica	30	DIF magica	1
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Spina iperica x1	Spina iperica x2
Oggetti	Magicosfera x1	Magicosfera x1

Tangente	Guil	45000	Oggetto	Gamberosfera x3		
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1	Abilità collegate	0–1
			Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore M

Abilità Protezioni Fuoco -50%, Tuono -50%, Immunotuono, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 810 (1620) **Guil** 520

EONE DI BRASKA

Luogo	HP	MP
Sin	60000 (20000)	100

Pot fisica	45	DIF fisica	100	POT magica	50	DIF magica	100
Rapidità	44	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	10

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	75	BLI	0	VEL	90 (1%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	50 (IMM)	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 5

	Normale	Raro
Ruba	Turboetere x1	Elisir x1
Oggetti	-	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi -

Abilità Protezioni -

AP 0 (0) **Guil** 0

EONE DI BRASKA

Luogo	HP	MP
Sin	120000 (20000)	100

Pot fisica	50	DIF fisica	100	POT magica	50	DIF magica	100
Rapidità	44	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	10

Elementi			
Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-
Sancta	-		

Status alterati				SON	IMM	MUT	75	BLI	0	VEL	90 (1%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	50 (IMM)	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 5

	Normale	Raro
Ruba	Turboetere x1	Elisir x1
Oggetti	-	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi -

Abilità Protezioni -

AP 0 (0) **Guil** 0

EPEJ

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia, Grotta dell'intercessore rapito	8700 (4060)	25

Pot fisica	28	DIF fisica	20	POT magica	1	DIF magica	20
Rapidità	28	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	95	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Granpozione x2	Tangente	Guil	217500	Oggetto	Vento d'Oltremondo x25		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x2	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Riserva Turbo

Abilità Protezioni: DIF fisica +5% — **AP** 970 (1455) — **Guil** 950

ESPRIT

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	10000 (13560)	700

Pot fisica	1	DIF fisica	60	POT magica	42	DIF magica	1
Rapidità	24	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	ASS
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1/2

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	IMM	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido energetico x1	Raro	Fluido energetico x2	Tangente	Guil	250000	Oggetto	Duostella x10		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Empatosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Vento bianco		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno, ATT Sonno +

Abilità Protezioni: DIF Sonno +, DIF magica +20% — **AP** 4300 (8600) — **Guil** 1300

EXORAY

Luogo	HP	MP
Sin	7400 (11100)	300

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	24	DIF magica	1
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	ASS
Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Mina Tacet x3	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	185000	Oggetto	Turboetere x30		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Sonno, MP +10% — **AP** 2400 (4800) — **Guil** 840

FANTASMA

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	9999 (4060)	350

Pot fisica	1	DIF fisica	120	POT magica	33	DIF magica	1
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	*	Tuono	*
Acqua	*	Gelo	*	Sancta	x1.5

Status alterati				SON	IMM	MUT	95	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (7)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Coda di fenice x2	Raro	Ombra d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	249975	Oggetto	Megafenice x98		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Sentenza		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +5%, ATT magico +10%, Induttore M

Abilità Protezioni: DIF Morte, MP +10%, Incontri 0 — **AP** 1450 (2175) — **Guil** 810

FUNGONGO

Luogo	HP	MP
Via micorocciosa	540 (810)	60

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	26	DIF magica	1
Rapidità	4	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	x1/2
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Mina Tacet x1	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	13500	Oggetto	Turboetere x2		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Sonno, MP +5% — **AP** 44 (88) — **Guil** 42

GALKIMASELA

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito, Monte Gagazet	880 (1320)	300

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	25	DIF magica	180
Rapidità	24	Fortuna	15	Destrezza	16	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Elettromagilite x1	Raro	Elettromagilite x2	Tangente	Guil	22000	Oggetto	Passosfera Lv 1 x4		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1	Abilità collegate	1
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M

Abilità Protezioni: Tuono -50%, Immunotuono — **AP** 770 (1540) — **Guil** 610

* Variabile

GANDHARVA

Luogo	HP		MP	
Via micorocciosa	HP	148 (220)	MP	160

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	23	DIF magica	120
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	12	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Razzo elettrico x1	Raro	Razzo elettrico x2	Tangente	Guil	3700	Oggetto	Razzo fulminante x3		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco, Induttore M
Nemitec: -

Abilità Protezioni: Tuono -50%, DIF magica +3%
AP 32 (64) — Guil 62

GARM

Luogo	HP		MP	
Via Djose	HP	240 (360)	MP	35

Pot fisica	17	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	16	Fortuna	15	Destrezza	7	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	x1.5
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Melatonina x1	Tangente	Guil	6000	Oggetto	Melatonina x7		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E
Nemitec: -

Abilità Protezioni: DIF Mutismo, DIF Sonno, Z-Abwehr +3%
AP 48 (96) — Guil 88

GARUDA

Luogo	HP		MP	
Isola Besaid	HP	1400 (2100)	MP	50

Pot fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	10	DIF magica	1
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)
Nemitec: -

Abilità Protezioni: DIF Blind
AP 8 (12) — Guil 30

GARUDA

Luogo	HP		MP	
Stadio di Luka	HP	1800 (500)	MP	10

Pot fisica	18	DIF fisica	1	POT magica	12	DIF magica	1
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	20

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (10%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco
Nemitec: -

Abilità Protezioni: DIF Blind
AP 28 (42) — Guil 0

GARUDA

Luogo	HP		MP	
Via micorocciosa	HP	4000 (560)	MP	50

Pot fisica	21	DIF fisica	1	POT magica	40	DIF magica	1
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Lacrimogeno x1	Raro	Lacrimogeno x2	Tangente	Guil	100000	Oggetto	Lacrimogeno x99		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)
Nemitec: -

Abilità Protezioni: DIF Blind
AP 170 (255) — Guil 140

GRANAD

Luogo	HP		MP	
Monte Gagazet	HP	7500 (5384)	MP	63

Pot fisica	26	DIF fisica	1	POT magica	24	DIF magica	150
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	ASS	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	95	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	50	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	50	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Magmagilite x2	Raro	Magmagilite x3	Tangente	Guil	187500	Oggetto	Eliomagilite x12		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	40/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–2

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore E
Nemitec: Kamikaze

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Immunofuoco
AP 1350 (2700) — Guil 540

GRAT

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	4000 (6000)	25

Pot fisica	28	DIF fisica	50	POT magica	1	DIF magica	50	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo -	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	20	BLI	IMM	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	50	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Antidoto x4	Raro	Panacea x3	Tangente	Guil	100000	Oggetto	Panacea x40		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	16/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Cerbottana		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Veleno, HP +5%, HP +10% — **AP** 980 (1960) **Guil** 520

GRENDEL

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	9500 (6972)	62

Pot fisica	41	DIF fisica	50	POT magica	23	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono	-
Rapidità	31	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo -	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	0	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	25	VIS	0
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	50	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1	Tangente	Guil	237500	Oggetto	Megapozione x60		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Pirosbolle		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, ATT Mutismo, Induttore A

Abilità Protezioni: HP +10% — **AP** 2600 (3900) **Guil** 730

GUARDIA GUADO

Luogo	HP	MP
Tempio di Macalania	2000 (2000)	10

Pot fisica	10	DIF fisica	1	POT magica	15	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo -	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	10	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	50000	Oggetto	Etere x10		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: HP +5%, MP +5%, DIF magica +3% — **AP** 290 (435) **Guil** 300

GUARDIA GUADO

Luogo	HP	MP
Tempio di Macalania	1200 (1432)	330

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	14	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo -	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	0	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	0	VIS	0
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	25	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Extrapozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: HP +5%, MP +5%, DIF magica +3% — **AP** 290 (580) **Guil** 480

GUARDIA GUADO

Luogo	HP	MP
Covo Albhed	2600 (1432)	600

Pot fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	24	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo -	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	20	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	25	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	25	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Extrapozione x2	Tangente	Guil	65000	Oggetto	Extrapozione x30		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: HP +5%, MP +5%, DIF magica +3% — **AP** 540 (1080) **Guil** 380

HARUMA

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	13000 (13560)	1

Pot fisica	46	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	x1/2
Rapidità	23	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1/2	Gelo x1/2	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Hypellina x3	Raro	Neromagilite x2	Tangente	Guil	325000	Oggetto	Examagilite x20		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Berserk, DIF Berserk + — **AP** 5300 (10600) **Guil** 1030

He – Ku

HEG

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito, Monte Gagazet	2000 (3000)	46

Pot fisica	43	DIF fisica	1	POT magica	50	DIF magica	180
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	x1/2	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Clessidra d'oro x1	Tangente	Guil	50000	Oggetto	Clessidra d'oro x12		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Lentezza

AP 810 (1620) **Guil** 602

HOGA

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia	9400 (4060)	3

Pot fisica	28	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	95	MUT	0	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	25	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	25	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido energetico x1	Raro	Fluido energetico x2	Tangente	Guil	235000	Oggetto	Fluido energetico x50		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Contrattacco

Abilità Protezioni: Riserva Haste, HP +10%

AP 1080 (1620) **Guil** 980

IAGUARO

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia, Grotta dell'intercessore rapito	6000 (4060)	480

Pot fisica	38	DIF fisica	1	POT magica	26	DIF magica	40
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	-	Tuono	x1/2
Acqua	-	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati		SON	95	MUT	95	BLI	0	VEL	25 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	25	VIS	0
KEL	25	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	25	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido magico x1	Raro	Fluido magico x1	Tangente	Guil	150000	Oggetto	Empatosfera x2		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x2	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Morte +, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), ATT magico +10%

Abilità Protezioni: DIF Morte, DIF fisica +10%, DIF magica +10%

AP 1300 (1950) **Guil** 1100

IPIRIA

Luogo	HP	MP
Via Mihen	180 (270)	35

Pot fisica	15	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	13	Fortuna	15	Destrezza	7	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	x1/2	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1	Tangente	Guil	4500	Oggetto	Granata fossile x3		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Lentezza, DIF fisica +3%

AP 24 (48) **Guil** 46

JOSGUEIN

Luogo	HP	MP
Rovine sommerse	32767	128

Pot fisica	36	DIF fisica	50	POT magica	40	DIF magica	50
Rapidità	48	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	50

Elementi					
		Fuoco	x1.5	Tuono	x1.5
Acqua	x1.5	Gelo	x1.5	Sancta	x1.5

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	95 (10%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi: -

Abilità Protezioni: -

AP 0 (0) **Guil** 0

JOSGUEIN

Luogo	HP	MP
Tempio di Baaj	32767 (32767)	128

Pot fisica	36	DIF fisica	50	POT magica	40	DIF magica	50
Rapidità	48	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	50

Elementi					
		Fuoco	x1.5	Tuono	x1.5
Acqua	x1.5	Gelo	x1.5	Sancta	x1.5

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	95 (10%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Idromagilite x1	Raro	Idromagilite x2	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Incontri 0

Abilità Protezioni: Autoreflex

AP 4200 (6300) **Guil** 1000

KIMAHRI

Luogo	HP		MP	
Isola Besaid	HP	750 (300)	MP	10

Pot fisica	10	DIF fisica	15	POT magica	8	DIF magica	5	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	10	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x2	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
Abilità Armi	Spot, Perforazione (Kimahri e Auron)							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%							AP	3 (4)	Guil	100

KING BEHEMOTH

Luogo	HP		MP	
Sin	HP	67500 (13560)	MP	700

Pot fisica	46	DIF fisica	25	POT magica	44	DIF magica	25	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	27	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	80		
KEL	80	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 2

Ruba	Normale	Fluido rigenerante x1	Raro	Duostella x2	Tangente	Guil	1687500	Oggetto	Triostella x14		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie, Riserva Turbo							Nemitec	Difesa totale		
Abilità Protezioni	Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Reflex							AP	16800 (25200)	Guil	1850

KLIK

Luogo	HP		MP	
Rovine sottacqua	HP	1500 (400)	MP	5

Pot fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	4	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	50	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Granata x2	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x2	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
Abilità Armi	-							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	-							AP	5 (7)	Guil	50

KOBUSHI

Luogo	HP		MP	
Canale Purificatio con Yuna	HP	8000 (2550)	MP	600

Pot fisica	23	DIF fisica	10	POT magica	21	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM		
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
Abilità Armi	-							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	-							AP	0 (0)	Guil	0

KUSARIK

Luogo	HP		MP	
Piana dei lampi	HP	445 (668)	MP	31

Pot fisica	32	DIF fisica	1	POT magica	35	DIF magica	120	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Clessidra d'argento x1	Tangente	Guil	11125	Oggetto	Clessidra d'argento x20		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, DIF fisica +5%							AP	92 (184)	Guil	112

KUSHIPOS

Luogo	HP		MP	
Bosco di Macalania	HP	2700 (1432)	MP	5

Pot fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
		SON	IMM	MUT	20	BLI	50	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1	Tangente	Guil	67500	Oggetto	Megaelisir x1		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Riserva Turbo							Nemitec	-		
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%							AP	520 (780)	Guil	220

KUSHIPOS

Luogo	HP		MP	
Rovine di Omega	HP	20000 (13560)	MP	180

Pot fisica	40	DIF fisica	60	POT magica	32	DIF magica	20	Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	28	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta -

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	120	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	120	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Magmagilite x3	Raro	Magmagilite x4	Tangente	Guil	500000	Oggetto	Eliomagilite x36		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Passosfera Lv 1 x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Kamikaze		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore E

Abilità Protezioni Immunofuoco, Mangiafuoco — **AP** 3200 (6400) **Guil** 970

KYACTUS

Luogo	HP		MP	
Deserto di Sanubia	HP	800 (1200)	MP	1

Pot fisica	23	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	255	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	24	Fortuna	15	Destrezza	20	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta -

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	0	ZAN Lv. 2

Ruba	Normale	Coda di chocobo x1	Raro	Piuma di chocobo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Velocisfera x2	Raro	Velocisfera x3	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Priorità

Abilità Protezioni Maratona x HP, Maratona x MP, HP +10% — **AP** 8000 (12000) **Guil** 1500

KYACTUS?

Luogo	HP		MP	
Piana dei lampi	HP	500 (750)	MP	1

Pot fisica	19	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	255	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	17	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta -

Status alterati		SON	80	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	25 (1%)	PIE	25	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	0	ADE	25	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	0	ZAN Lv. 2

Ruba	Normale	Coda di chocobo x1	Raro	Coda di chocobo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Priorità, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni HP +5%, Maratona x HP, Maratona x MP — **AP** 350 (525) **Guil** 1500

LANCIATORE ALBHED

Luogo	HP		MP	
Porto di Luka	HP	6000 (600)	MP	10

Pot fisica	16	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	1	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	10	Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta x1/2

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Elisir x1	Raro	Elisir x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco

Abilità Protezioni DIF fisica +3% — **AP** 36 (54) **Guil** 580

LARVA

Luogo	HP		MP	
Piana dei lampi	HP	1498 (924)	MP	1000

Pot fisica	10	DIF fisica	40	POT magica	19	DIF magica	45	Elementi	Fuoco	-	Tuono	ASS
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta -

Status alterati		SON	IMM	MUT	0	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	0	LEN	IMM	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x1	Raro	Cortina lunare x2	Tangente	Guil	37450	Oggetto	Spina iperica x10		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco

Abilità Protezioni Tuono -50% — **AP** 262 (393) **Guil** 330

LESMATHOR

Luogo	HP		MP	
Via Djose	HP	200 (300)	MP	10

Pot fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	12	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta -

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Antidoto x1	Raro	Zanna velenosa x1	Tangente	Guil	5000	Oggetto	Zanna velenosa x2		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu).

Abilità Protezioni DIF Veleno, MP +5% — **AP** 40 (80) **Guil** 62

LUMBRIKUS

Sin	HP	80000 (13560)	MP	160

Pot fisica	55	DIF fisica	10	POT magica	50	DIF magica	10	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	21	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati	SON	80*	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (2%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	50
KEL 50	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (10)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido energetico x1	Raro	Fluido energetico x1	Tangente	Guil	2000000	Oggetto	Materiosfera x2		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Passosfera Lv 4 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Lentezza, ATT Lentezza +, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: HP +10%, Autopozione — **AP** 22000 (33000) **Guil** 2200

LUPO DEL DESERTO

Deserto di Sanubia	HP	450 (675)	MP	55

Pot fisica	23	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	23	Fortuna	15	Destrezza	9	Mira	0	Acqua -	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati	SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL 0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Melatonina x2	Raro	Melatonina x2	Tangente	Guil	11250	Oggetto	Melatonina x12		
Oggetti	Normale	**	Raro	**	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF magica +5% — **AP** 310 (620) **Guil** 225

LUPO DELLE NEVI

Lago di Macalania	HP	400 (600)	MP	50

Pot fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	8	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati	SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL 0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Melatonina x1	Raro	Melatonina x2	Tangente	Guil	10000	Oggetto	Melatonina x11		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF magica +5% — **AP** 300 (600) **Guil** 192

MAFUT

Lago di Macalania	HP	710 (1065)	MP	25

Pot fisica	29	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120	Elementi	Fuoco	-	Tuono	x1.5
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati	SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL 0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Hypellina x1	Tangente	Guil	17750	Oggetto	Hypellina x28		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Berserk, DIF fisica +5% — **AP** 300 (600) **Guil** 172

MAL BERNARDO

Monte Gagazet	HP	1800 (2700)	MP	75

Pot fisica	32	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	180	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	32	Fortuna	15	Destrezza	11	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati	SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL 0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Onirolina x2	Raro	Onirolina x3	Tangente	Guil	45000	Oggetto	Onirolina x20		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Mutismo, DIF Sonno — **AP** 820 (1640) **Guil** 880

MANDRAGORA

Monte Gagazet	HP	31000 (5384)	MP	120

Pot fisica	34	DIF fisica	12	POT magica	40	DIF magica	15	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	13	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati	SON	80	MUT	95	BLI	IMM	VEL	25 (5%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL 0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	50	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT 0
REF 0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Panacea x2	Raro	Panacea x3	Tangente	Guil	775000	Oggetto	Gamberosfera x24		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF Veleno, DIF Pietra, DIF Caos, DIF Berserk — **AP** 6230 (9345) **Guil** 1200

* Immune a Sonno durante la preparazione dell'attacco Terremoto, **Energosfera x1, Albhedina x1

MANGIACHOCOBO

Luogo	HP	MP
Via Mihen	10000 (800)	5

								Elementi				
Pot fisica	25	DIF fisica	25	POT magica	20	DIF magica	35		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	25	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	0	VEL	40 (5%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	50
KEL	50	SCU	50	MAJ	50	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 1 x2*	Raro	Passosfera Lv 1 x2*	Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), ATT magico +10% (Yuna e Lulu)
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%
AP	90 (135)
Guil	970

MASTER IAGUARO

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	13000 (13560)	540

								Elementi				
Pot fisica	42	DIF fisica	1	POT magica	38	DIF magica	40		Fuoco	-	Tuono	IMM
Rapidità	23	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	IMM	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	**	Raro	Ombra d'Oltremondo x4	Tangente	Guil	325000	Oggetto	Onnisfera x1		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 1 x1	Raro	Empatosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Morte, ATT Morte +, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), ATT magico +10%
Abilità Protezioni	DIF Morte, DIF Morte +, DIF Maledizione +, DIF fisica +10%, DIF magica +10%
AP	6500 (9750)
Guil	2030

MASTRO TOMBERRY

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	48000 (13560)	1

								Elementi				
Pot fisica	47	DIF fisica	10	POT magica	52	DIF magica	1		Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1/2

Status alterati		SON	99	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (25)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Fluido magico x1	Raro	Tetraelementale x1	Tangente	Guil	1200000	Oggetto	Pendulum x3		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Telesfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Morte +, ATT Lentezza +
Abilità Protezioni	DIF Morte, DIF Morte +
AP	20000 (30000)
Guil	2400

MECHY

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	18000 (13560)	59

								Elementi				
Pot fisica	35	DIF fisica	55	POT magica	1	DIF magica	10		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	39	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	95	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x2	Raro	Filtro energetico x1	Tangente	Guil	450000	Oggetto	Piuma di chocobo x60		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Riserva Turbo
Abilità Protezioni	DIF fisica +10%, DIF fisica +20%
AP	8300 (12450)
Guil	1450

MEKALUNIO

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	4000 (-)	512

								Elementi				
Pot fisica	40	DIF fisica	100	POT magica	40	DIF magica	1		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	38	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-
AP	0 (0)
Guil	0

MERYUJIN

Luogo	HP	MP
Piana dei lampi	265 (405)	65

								Elementi				
Pot fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120		Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	8	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1	Tangente	Guil	6625	Oggetto	Granata fossile x4		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, DIF fisica +3%
AP	92 (184)
Guil	108

* Solo se lo gettate a terra, **Ombra d'Oltremondo x2

MIHEN PHANG

Luogo	HP	MP
Via Mihen	160 (240)	20

Pot fisica	16	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	13	Fortuna	15	Destrezza	5	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Melatonina x1
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1

Tangente	Guil	4000	Oggetto	Melatonina x5			
Equip	Freq.	8/256	Spazi abilità	1–2	Abilità collegate	1–2	
			Nemitec	-			

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E
Abilità Protezioni	DIF Mutismo, DIF Sonno

AP 20 (40) Guil 33

MIMIK

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	60000 (13560)	10

Pot fisica	54	DIF fisica	1	POT magica	26	DIF magica	1
Rapidità	25	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-

AP 0 (0) Guil 50000

MIMIK

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	40000 (13560)	10

Pot fisica	33	DIF fisica	150	POT magica	38	DIF magica	150
Rapidità	29	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-

AP 0 (0) Guil 50000

MIMIK

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	40000 (13560)	10

Pot fisica	42	DIF fisica	255	POT magica	12	DIF magica	1
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-

AP 0 (0) Guil 50000

MIMIK

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	40000 (13560)	10

Pot fisica	42	DIF fisica	1	POT magica	58	DIF magica	255
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-

AP 0 (0) Guil 50000

MOLBORO

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia, Grotta dell'intercessore rapito	27000 (4060)	1

Pot fisica	32	DIF fisica	1	POT magica	32	DIF magica	1
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	IMM	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 2

Ruba	Normale	Panacea x1	Raro	Panacea x1
Oggetti	Normale	Magicosfera x2	Raro	Magicosfera x2

Tangente	Guil	675000	Oggetto	Ali per l'ignoto x4		
Equip	Freq.	128/256	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	Alito fetido		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT Mutismo, ATT Sonno, ATT Veleno
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF Veleno, DIF Pietra, DIF Caos, DIF Berserk

AP 2200 (3300) Guil 1500

MOLBORO IL GRANDE

Luogo	HP	MP
Sin, Rovine di Omega	64000 (13560)	1

								Elementi					
POT fisica	36	DIF fisica	1	POT magica	42	DIF magica	1			Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT IMM	BLI IMM	VEL IMM	PIE IMM	LEN IMM	ZOM IMM	VIS 50
KEL 50	SCU 50	MAJ 50	ALT IMM	ADE IMM	PRO 0	SEN 0 (5)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS IMM	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 2

					Tangente			
Ruba	Normale	Panacea x1	Raro	Nettare magico x1	Guil	1600000	Oggetto	Ali per l'ignoto x8
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip Freq.	128/256	Spazi Abilità	3–4 Abilità collegate 1–3
							Nemitec	Alito fetido

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT Mutismo, ATT Sonno, ATT Veleno
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF Veleno, DIF Pietra, DIF Caos, DIF Berserk
AP	21000 (31500)
Guil	1900

MULFUS

Luogo	HP	MP
Bosco di Macalania	580 (870)	20

								Elementi					
POT fisica	25	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120			Fuoco	x1.5	Tuono	x1.5
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON 20	MUT 20	BLI 20	VEL 0 (25%)	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

					Tangente			
Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Hypellina x1	Guil	14500	Oggetto	Hypellina x24
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3 Abilità collegate 1–3
							Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E
Abilità Protezioni	DIF Berserk, DIF fisica +5%
AP	240 (480)
Guil	165

MUSHUHUSHU

Luogo	HP	MP
Deserto di Sanubia	680 (1020)	38

								Elementi					
POT fisica	36	DIF fisica	1	POT magica	42	DIF magica	120			Fuoco	x1/2	Tuono	-
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON 20	MUT 20	BLI 20	VEL 0 (25%)	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

					Tangente			
Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Clessidra d'argento x1	Guil	17000	Oggetto	Clessidra d'oro x5
Oggetti	Normale	*	Raro	*	Equip Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3 Abilità collegate 1–3
							Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, HP +10%
AP	310 (620)
Guil	270

NEBIROS

Luogo	HP	MP
Piana della bonaccia	700 (1050)	65

								Elementi					
POT fisica	22	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1			Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	16	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati		SON 20	MUT 20	BLI 20	VEL 0 (25%)	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

					Tangente			
Ruba	Normale	Zanna velenosa x1	Raro	Zanna velenosa x2	Guil	17500	Oggetto	Zanna velenosa x6
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3 Abilità collegate 1–3
							Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V
Abilità Protezioni	DIF Veleno
AP	480 (960)
Guil	320

NEO SEYMOUR

Luogo	HP	MP
Gran ponte	36000 (3500)	200

								Elementi					
POT fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	25	DIF magica	1			Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	21	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT IMM	BLI IMM	VEL 50 (4%)	PIE IMM	LEN IMM	ZOM IMM	VIS 0
KEL IMM	SCU IMM	MAJ IMM	ALT IMM	ADE IMM	PRO 0	SEN IMM	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT IMM	MOV IMM	SPA IMM	ZAN Lv. 4

					Tangente			
Ruba	Normale	Tetraelementale x2	Raro	Tetraelementale x3	Guil	-	Oggetto	-
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 2 x2	Raro	Passosfera Lv 2 x2	Equip Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3 Abilità collegate 1–2
							Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco
Abilità Protezioni	Riserva Shell
AP	6300 (9450)
Guil	3500

NEOLUNIO

Luogo	HP	MP
Gran ponte	4000 (-)	50

								Elementi					
POT fisica	22	DIF fisica	50	POT magica	20	DIF magica	1			Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	28	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT IMM	BLI IMM	VEL IMM	PIE IMM	LEN IMM	ZOM IMM	VIS 0
KEL IMM	SCU 50	MAJ IMM	ALT IMM	ADE IMM	PRO IMM	SEN IMM	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO IMM	SPO 0	SCA 0	ANT IMM	MOV 0	SPA IMM	ZAN Lv. 4

					Tangente			
Ruba	Normale	-	Raro	-	Guil	-	Oggetto	-
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip Freq.	-	Spazi Abilità	- Abilità collegate -
							Nemitec	-

Abilità Armi	-
Abilità Protezioni	-
AP	0 (0)
Guil	0

* Energosfera, Albhedina x1

OCCHIO DIABOLICO

Lago di Macalania	HP	310 (465)	MP	300

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	26	DIF magica	120
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	13	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Stricnina x1
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	7750	Oggetto	Stricnina x3		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Caos, MP +10%	AP	300 (600)	Guil	205

OCCHIO DIABOLICO

Covo Albhed	HP	430 (645)	MP	310

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	25	DIF magica	120
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	13	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Stricnina x1	Raro	Stricnina x2
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	10750	Oggetto	Stricnina x4		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Caos, MP +5%	AP	480 (960)	Guil	280

OCCHIO FLUTTUANTE

Via Mihen	HP	140 (210)	MP	200

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	18	DIF magica	120
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	11	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	x1.5
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Erba dell'eco x1	Raro	Stricnina x1
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	3500	Oggetto	Stricnina x1		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Caos, MP +5%	AP	21 (42)	Guil	44

OCCHIO MALVAGIO

Canale Purificatio con Yuna	HP	380 (570)	MP	280

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	29	DIF magica	120
Rapidità	16	Fortuna	15	Destrezza	13	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Mina Tacet x2
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	9500	Oggetto	Mina Tacet x12		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Caos, MP +5%	AP	240 (480)	Guil	320

OCHU

Fluvilunio	HP	7200 (924)	MP	35

POT fisica	22	DIF fisica	1	POT magica	14	DIF magica	1
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	IMM	VEL	100 (5%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Panacea x1	Raro	Panacea x2
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Magicosfera x2

Tangente	Guil	180000	Oggetto	Panacea x70		
Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF Veleno, DIF Pietra, DIF Caos, DIF Berserk	AP	180 (270)	Guil	520

OCHU SMARRITO

Bosco di Kilika	HP	4649 (800)	MP	39

POT fisica	15	DIF fisica	1	POT magica	23	DIF magica	1
Rapidità	8	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	10

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	0	MUT	0	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1
Oggetti	Normale	Emmepisfera x1	Raro	Accapisfera x1

Tangente	Guil	116225	Oggetto	Panacea x80		
Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Veleno, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF Mutismo, DIF Sonno, DIF Veleno, DIF Pietra, DIF Caos, DIF Berserk	AP	40 (60)	Guil	420

Scopri tutte le nostre guide su piggyback.com

OCTOPUS

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Tidus, Wakka e Rikku	4500 (2108)	1

POT fisica	27	DIF fisica	1	POT magica	5	DIF magica	1
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	-	Tuono	x1.5
Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente					
Ruba	Normale	Squame di drago x2	Raro	Idromagilite x2		Guil	112500	Oggetto	Fluido rigenerante x20	
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	1	Abilità collegate 0–1
								Nemitec	-	

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni Acqua -50%, HP +5% — **AP** 700 (1050) — **Guil** 220

OMEGA WEAPON

Luogo	HP	MP
Rovine di Omega	999999 (66666)	999

POT fisica	64	DIF fisica	90	POT magica	57	DIF magica	80
Rapidità	38	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	ASS	Tuono	ASS
Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	ASS

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (222)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

					Tangente					
Ruba	Normale	Anima del baro x30	Raro	Anima del baro x30		Guil	-	Oggetto	-	
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 4 x3	Raro	Passosfera Lv 4 x3	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate 1
								Nemitec	Sunshine	

Abilità Armi Triturbo

Abilità Protezioni HP apeiron — **AP** 50000 (60000) — **Guil** 30000

PAGODA YU

Luogo	HP	MP
Sin	5000* (-)	5000

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	50
Rapidità	40	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	50	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	IMM	PRT	IMM
REF	IMM	HAS	0	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 5

					Tangente					
Ruba	Normale	-	Raro	-		Guil	-	Oggetto	-	
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate -
								Nemitec	-	

Abilità Armi -

Abilità Protezioni - — **AP** 0 (0) — **Guil** 0

PALUDOMAFUT

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Yuna	850 (1275)	1

POT fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	-	Tuono	x1.5
Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente					
Ruba	Normale	Granpozione x 1	Raro	Hypellina x 1		Guil	21250	Oggetto	Hypellina x32	
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	12/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate 1–3
								Nemitec	-	

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni DIF Berserk, DIF fisica +5% — **AP** 240 (480) — **Guil** 290

PHLEGYAS

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Tidus, Wakka e Rikku	1680 (2108)	50

POT fisica	26	DIF fisica	1	POT magica	33	DIF magica	20
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Acqua	x1/2	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	95	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente					
Ruba	Normale	Squame di drago x2	Raro	Idromagilite x1		Guil	42000	Oggetto	Fluido rigenerante x6	
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	60/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate 1–3
								Nemitec	-	

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, ATT magico +5%

Abilità Protezioni MP +10%, Autopanacea — **AP** 650 (975) — **Guil** 410

PIRANHA

Luogo	HP	MP
Rovine sottacqua	50 (225)	1

POT fisica	6	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

					Tangente					
Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Granata x2		Guil	1250	Oggetto	Idromagilite x1	
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate -
								Nemitec	-	

Abilità Armi -

Abilità Protezioni - — **AP** 1 (2) — **Guil** 2

* Inizialmente pari a 5000, aumenta a ogni rigenerazione

PIRANHA X2

Luogo	HP	MP
Rovine sottacqua	100 (225)	2

								Elementi			
POT fisica	8	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	-
								Sancta	-		

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Granata x2	Tangente	Guil	2500	Oggetto	Idromagilite x1		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	1 (2)	Guil	3

PIRANHA X3

Luogo	HP	MP
Rovine sottacqua	150 (225)	3

								Elementi			
POT fisica	10	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	-
								Sancta	-		

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Granata x2	Tangente	Guil	3750	Oggetto	Idromagilite x2		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	1 (2)	Guil	5

PIROS

Luogo	HP	MP
Via Mihen	850 (560)	30

								Elementi			
POT fisica	19	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	1	Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5
								Sancta	-		

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Scheggia di Piros x2	Raro	Scheggia di Piros x3	Tangente	Guil	21250	Oggetto	Anima di Piros x16		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	40/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Kamikaze		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore E				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%	AP	22 (44)	Guil	70

PIROS

Luogo	HP	MP
Covo Albhed	2200 (1432)	45

								Elementi			
POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	17	DIF magica	1	Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5
								Sancta	-		

Status alterati		SON	IMM	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Anima di Piros x2	Raro	Anima di Piros x3	Tangente	Guil	55000	Oggetto	Magmagilite x14		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	Kamikaze		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Induttore E				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%	AP	620 (1240)	Guil	470

PORTIERE ALBHED

Luogo	HP	MP
Porto di Luka	300 (600)	1

								Elementi			
POT fisica	12	DIF fisica	100	POT magica	1	DIF magica	1	Fuoco	-	Tuono	x1.5
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	15	Acqua	-	Gelo	-
								Sancta	-		

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Granpozione x1	Raro	Extrapozione x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco				
Abilità Protezioni	Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz	AP	7 (10)	Guil	85

RAMASHUT

Luogo	HP	MP
Via micorocciosa	275 (413)	21

								Elementi			
POT fisica	23	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	120	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-
								Sancta	-		

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Clessidra d'argento x1	Tangente	Guil	6875	Oggetto	Clessidra d'argento x10		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E				
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, HP +5%	AP	32 (64)	Guil	72

RAPTOR

Luogo	HP	MP
Via micorocciosa	200 (300)	45

POT fisica	18	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	7	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1/2	x1/2	-	x1.5	-

Status alterati																	
SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Ago dorato x1	Granata fossile x1
Oggetti	Velocisfera x1	Energosfera x1

Tangente	Guil	5000	Oggetto	Granata fossile x3		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Lentezza, DIF fisica +3% — **AP** 32 (64) — **Guil** 48

RARTH

Luogo	HP	MP
Via Mihen	240 (360)	10

POT fisica	19	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	5	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	-	-	-	x1.5	-

Status alterati																	
SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Pozione x1	Hypellina x1
Oggetti	Energosfera x1	Energosfera x1

Tangente	Guil	6000	Oggetto	Hypellina x10		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E

Abilità Protezioni: DIF Berserk, DIF fisica +3% — **AP** 20 (40) — **Guil** 42

REMORA

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Tidus, Wakka e Rikku	3000 (2108)	22

POT fisica	30	DIF fisica	30	POT magica	25	DIF magica	1
Rapidità	11	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	-	x1.5	x1/2	-	-

Status alterati																	
SON	IMM	MUT	0	BLI	95	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Squame di drago x1	Squame di drago x2
Oggetti	Magicosfera x1	Magicosfera x1

Tangente	Guil	75000	Oggetto	Idromagilite x20		
Equip	Freq.	60/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3%, ATT fisico +5%

Abilità Protezioni: DIF Zombie, DIF fisica +5% — **AP** 830 (1245) — **Guil** 535

RICEVITORE ALBHED

Luogo	HP	MP
Fluvilunio	4000 (600)	10

POT fisica	23	DIF fisica	1	POT magica	15	DIF magica	1
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	30

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	x1/2	x1.5	x1/2	x1/2	x1/2

Status alterati																	
SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	50	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

	Normale	Raro
Ruba	Pozione x1	Pozione x1
Oggetti	Megafenice x1	Megafenice x2

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni: Riserva Parafire, Riserva Parathund, Riserva Paraidro, Riserva Parabliz — **AP** 660 (990) — **Guil** 2400

SAHAGIN

Luogo	HP	MP
Rovine sottacqua	100 (200)	5

POT fisica	3	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	5	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	25

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	-	x1.5	-	-	-

Status alterati																	
SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	IMM	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	-	-
Oggetti	-	-

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
			Nemitec	-		

Abilità Armi: -

Abilità Protezioni: - — **AP** 0 (0) — **Guil** 0

SAHAGIN

Luogo	HP	MP
Canale Purificatio con Yuna	1380 (2070)	20

POT fisica	28	DIF fisica	15	POT magica	24	DIF magica	1
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	Tuono	Acqua	Gelo	Sancta
	-	x1.5	-	-	-

Status alterati																	
SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0		
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

	Normale	Raro
Ruba	Squame di pesce x2	Squame di drago x2
Oggetti	Energosfera x1	Energosfera x1

Tangente	Guil	34500	Oggetto	Idromagilite x8		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: Acqua -50%, HP +5% — **AP** 200 (400) — **Guil** 180

SAHAGIN

Canale Purificatio con Tidus, Wakka e Rikku	HP	380 (570)	MP	20

POT fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Squame di pesce x1	Raro	Squame di drago x1	Tangente	Guil	9500	Oggetto	Idromagilite x3		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	Acqua -50%, HP +5%	AP	560 (1120)	Guil	200

SCAGLIA EKYU

Nave Liki	HP	2000 (400)	MP	20

POT fisica	10	DIF fisica	1	POT magica	15	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	5	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	15	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x2	Raro	Abilitosfera x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco				
Abilità Protezioni	Acqua -50%	AP	12 (18)	Guil	115

SCAGLIA EMUZU

Zanarkand	HP	2400 (1000)	MP	400

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	5	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	9	Fortuna	10	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	0 (0)	Guil	0

SCAGLIA GHY *

Via micorocciosa	HP	12000 (800)	MP	30

POT fisica	29	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	30	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno +				
Abilità Protezioni	DIF Sonno +	AP	400 (600)	Guil	1000

SCAGLIA GHY **

Via micorocciosa	HP	6000 (800)	MP	30

POT fisica	15	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	30	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 1 x3	Raro	Passosfera Lv 1 x3	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno +				
Abilità Protezioni	DIF Sonno +	AP	0 (0)	Guil	1000

SCAGLIA GUNAI

Sin	HP	20000 (2000)	MP	200

POT fisica	30	DIF fisica	80	POT magica	35	DIF magica	50	Elementi	Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	25	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	100	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	80 (IMM)	VIS	0
KEL	0	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (30)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	***	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Cortina stellare x1	Raro	Eliomagilite x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Gamberosfera x1	Raro	Gamberosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	3–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie +				
Abilità Protezioni	DIF Zombie +	AP	1800 (2700)	Guil	10000

* Prima dell'operazione Mi'ihen ** Dopo l'operazione Mi'ihen *** Immune se il guscio è chiuso

SCAGLIA GUNO

Tempio di Kilika | HP 3000 (900) | MP 30

POT fisica	15	DIF fisica	1	POT magica	10	DIF magica	1
Rapidità	7	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	100

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Acqua	ASS	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	0	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	IMM	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x3	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind

Abilità Protezioni DIF Blind | **AP** 48 (72) | **Guil** 300

SCOOR

Piana della bonaccia | HP 1000 (1500) | MP 60

POT fisica	28	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	180
Rapidità	28	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	x1.5
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Onirolina x1	Raro	Onirolina x2	Tangente	Guil	25000	Oggetto	Onirolina x12		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Indutore E

Abilità Protezioni DIF Mutismo, DIF Sonno | **AP** 480 (960) | **Guil** 420

SEYMOUR

Tempio di Macalania | HP 6000 (1400) | MP 100

POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	25*	DIF magica	25
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	40 (10%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	50	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Turboetere x1	Raro	Elisir x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	MNerosfera x1	Raro	Qualitosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Mutismo +

Abilità Protezioni DIF Mutismo + | **AP** 2000 (3000) | **Guil** 5000

SEYMOUR BETA

Monte Gagazet | HP 70000 (3500) | MP 512

POT fisica	30	DIF fisica	40	POT magica	15	DIF magica	40
Rapidità	38	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	50	BLI	IMM	VEL	90 (2%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Elisir x1	Raro	Elisir x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 4 x1	Raro	Passosfera Lv 4 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind +

Abilità Protezioni Riserva Shell | **AP** 10000 (15000) | **Guil** 6000

SEYMOUR OMEGA

Sin | HP 80000 (15000) | MP 999

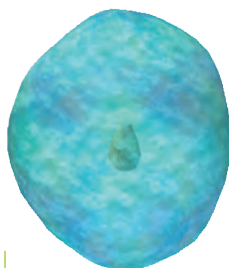
POT fisica	20	DIF fisica	180	POT magica	35	DIF magica	100
Rapidità	40	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Eliomagilite x1	Raro	Examagilite x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x2	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	3–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +20%

Abilità Protezioni Riserva Shell, Riserva Protect, Riserva Haste | **AP** 24000 (36000) | **Guil** 12000

SFEROGESTORE

Bosco di Macalania | HP 12000 (2000) | MP 100

POT fisica	20	DIF fisica	100	POT magica	20	DIF magica	1
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	30

Elementi		Fuoco	**	Tuono	**
Acqua	**	Gelo	**	Sancta	**

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	90 (5%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	0 (IMM)	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	75	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (20)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Etere x1	Raro	Turboetere x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 2 x1	Raro	Passosfera Lv 2 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco

Abilità Protezioni Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50% | **AP** 3240 (4860) | **Guil** 4000

* Aumenta a 32 quando Seymour si è liberato di Anima ** Variabile

SHRED

Piana della bonaccia	HP	1950 (2925)	MP	30

POT fisica	35	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	180
Rapidità	10	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	x1/2		
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Hypellina x1	Raro	Hypellina x2
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	48750	Oggetto	Hypellina x50		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E				
Abilità Protezioni	DIF Berserk	AP	480 (960)	Guil	368

SHUMELKE

Bosco di Macalania	HP	370 (555)	MP	70

POT fisica	23	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	19	Fortuna	15	Destrezza	8	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1

Tangente	Guil	9250	Oggetto	Granata fossile x5		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, DIF fisica +5%	AP	240 (480)	Guil	138

SHUMELKE KRYPT

Canale Purificatio con Yuna	HP	550 (825)	MP	1

POT fisica	24	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	21	Fortuna	15	Destrezza	9	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1

Tangente	Guil	13750	Oggetto	Granata fossile x6		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, DIF fisica +5%	AP	240 (480)	Guil	300

SIGILLO ALBHED

Lago di Macalania	HP	1000 (1000)	MP	1

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	0	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	-		
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1/2

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Granpozione x2
Oggetti	Normale	Pozione x1	Raro	Granpozione x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	40/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Tuonattacco				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%	AP	220 (330)	Guil	300

SIMURGH

Via Djose	HP	200 (300)	MP	27

POT fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1.5	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Lacrimogeno x1	Raro	Lacrimogeno x2
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1

Tangente	Guil	5000	Oggetto	Lacrimogeno x5		
Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Spot, Perforazione (Kimahri e Auron), Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Blind, DIF magica +3%	AP	48 (96)	Guil	73

SIN

Nave Liki	HP	2000 (1000)	MP	100

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	IMM	PRT	IMM
REF	IMM	HAS	IMM	RIG	IMM	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1

Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
			Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Gelattacco				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%	AP	10 (15)	Guil	100

SIN

Sin	HP	36000 (3000)	MP	999

POT fisica	1	DIF fisica	100	POT magica	30	DIF magica	100
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT IMM	BLI IMM	VEL IMM	PIE IMM	LEN IMM	ZOM IMM	VIS IMM
KEL IMM	SCU 0	MAJ 0	ALT IMM	ADE IMM	PRO IMM	SEN IMM	PAR 0	SHE 0	PRT -
REF IMM	HAS IMM	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT IMM	MOV IMM	SPA IMM	ZAN Lv. 4

Ruba	Normale	Fluido energetico x3	Raro	Fluido energetico x4	Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Oggetti	Normale	Emmepisfera x1	Raro	Emmepisfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	3–4 Abilità collegate 1–2
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Lentezza +
Abilità Protezioni	DIF Lentezza + — AP 18000 (27000) Guil 10000

SIN

Aeronave	HP	140000 (10000)	MP	999

POT fisica	30	DIF fisica	40	POT magica	30	DIF magica	40
Rapidità	30	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT IMM	BLI IMM	VEL IMM	PIE IMM	LEN IMM	ZOM IMM	VIS IMM
KEL IMM	SCU 0	MAJ 0	ALT IMM	ADE IMM	PRO IMM	SEN IMM	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS IMM	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT IMM	MOV IMM	SPA IMM	ZAN Lv. 4

Ruba	Normale	Etere x1	Raro	Examagilite x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	3–4 Abilità collegate 1–3
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Lentezza +
Abilità Protezioni	DIF Mutismo + — AP 20000 (30000) Guil 12000

SON

Grotta dell'intercessore rapito	HP	4080 (4060)	MP	120

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	25	DIF magica	1
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	x1/2
Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati		SON 95	MUT IMM	BLI IMM	VEL IMM	PIE 25	LEN 0	ZOM IMM	VIS 0
KEL IMM	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 25	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Mina Tacet x2	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	102000	Oggetto	Turboetere x16
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3 Abilità collegate 1–2
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Sonno, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)
Abilità Protezioni	DIF Sonno, MP +5% — AP 830 (1660) Guil 530

SPLASHER

Monte Gagazet	HP	200 (900)	MP	2

POT fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT 20	BLI 20	VEL IMM	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Blindogranata x1	Tangente	Guil	5000	Oggetto	Squame di drago x4
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1 Abilità collegate 0–1
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)
Abilità Protezioni	HP +5%, DIF fisica +3% — AP 140 (220) Guil 100

SPLASHER X2

Monte Gagazet	HP	400 (900)	MP	4

POT fisica	19	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	8	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT 20	BLI 20	VEL IMM	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Blindogranata x1	Tangente	Guil	10000	Oggetto	Squame di drago x8
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1 Abilità collegate 0–1
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)
Abilità Protezioni	HP +5%, DIF fisica +3% — AP 300 (600) Guil 140

SPLASHER X3

Monte Gagazet	HP	600 (900)	MP	6

POT fisica	24	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	15	Fortuna	15	Destrezza	6	Mira	0

Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1.5
Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON IMM	MUT 20	BLI 20	VEL IMM	PIE 0	LEN 0	ZOM 0	VIS 0
KEL 0	SCU 0	MAJ 0	ALT 0	ADE 0	PRO 0	SEN 0 (1)	PAR 0	SHE 0	PRT 0
REF 0	HAS 0	RIG 0	PRO 0	SPO 0	SCA 0	ANT 0	MOV 0	SPA 0	ZAN Lv. 1

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Blindogranata x1	Tangente	Guil	15000	Oggetto	Squame di drago x12
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1 Abilità collegate 0–1
								Nemitec	-

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Acquattacco, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)
Abilità Protezioni	HP +5%, DIF fisica +3% — AP 440 (880) Guil 200

TEMPLARE

Bevelle	HP	1400 (2100)	MP	20

POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	19	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	50	MUT	IMM	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	0	ZOM	25	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x2	Raro	Sale purificatore x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, Contramagia				
Abilità Protezioni	DIF Morte, DIF magica +5%	AP	420 (840)	Guil	460

TEMPLARE

Bevelle	HP	1400 (2100)	MP	20

POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	20	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	17	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	50	MUT	IMM	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	0	ZOM	25	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x2	Raro	Sale purificatore x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, Contramagia				
Abilità Protezioni	DIF Morte, DIF magica +5%	AP	420 (840)	Guil	460

TEMPLARE REDIVIVO

Duomo di Yevon	HP	3300 (4950)	MP	1

POT fisica	28	DIF fisica	40	POT magica	33	DIF magica	40	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	80	MUT	IMM	BLI	95	VEL	50 (25%)	PIE	50	LEN	IMM	ZOM	*	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Candela della vita x2	Raro	Sale purificatore x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, Contramagia				
Abilità Protezioni	DIF Zombie, DIF magica +5%	AP	1200 (2400)	Guil	540

TEMPLARE REDIVIVO

Duomo di Yevon	HP	3300 (4950)	MP	1

POT fisica	28	DIF fisica	40	POT magica	33	DIF magica	40	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	80	MUT	IMM	BLI	95	VEL	50 (25%)	PIE	50	LEN	IMM	ZOM	*	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Candela della vita x2	Raro	Sale purificatore x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5%, Contramagia				
Abilità Protezioni	DIF Zombie, DIF magica +5%	AP	1200 (2400)	Guil	540

TENTACOLO DI GUNO

Tempio di Kilika	HP	450 (500)	MP	10

POT fisica	14	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	x1/2
Rapidità	22	Fortuna	10	Destrezza	0	Mira	20	Acqua ASS	Gelo	x1/2	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	5 (7)	Guil	30

TESTA

Via micoroccia	HP	4000 (800)	MP	200

POT fisica	1	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	15	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati		SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	IMM	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Pozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	30/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%	AP	48 (72)	Guil	200

* Già in condizione di Zombie

THROS

Luogo	HP		MP	
Rovine sottacqua	HP	2200 (600)	MP	10

POT fisica	10	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	20	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	0	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	0	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Granata x1	Raro	Granata x3	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	8 (12)	Guil	100

THYTAN

Luogo	HP		MP	
Piana dei lampi	HP	3600 (924)	MP	1

POT fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	x1/2
Rapidità	7	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	50	MUT	IMM	BLI	95	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina luminosa x1	Raro	Cortina luminosa x1	Tangente	Guil	90000	Oggetto	Filtro energetico x1		
Oggetti	Normale	Energosfera x2	Raro	Energosfera x3	Equip	Freq.	80/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), ATT magico +10% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	Riserva Rigene, HP +5%, HP +10%	AP	800 (1200)	Guil	600

TOMBERRY

Luogo	HP		MP	
Grotta dell'intercessore rapito	HP	13500 (4060)	MP	1

POT fisica	40	DIF fisica	10	POT magica	43	DIF magica	10	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	14	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (25)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Ombra d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	337500	Oggetto	Amuleto x2		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Passosfera Lv 2 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Morte, ATT Lentezza				
Abilità Protezioni	DIF Morte	AP	6500 (9750)	Guil	2000

TRITO DI SCAGLIA

Luogo	HP		MP	
Zanarkand	HP	100 (500)	MP	0

POT fisica	5	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	8	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	IMM	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	0 (0)	Guil	0

TRITO DI SCAGLIA

Luogo	HP		MP	
Nave Liki	HP	200 (400)	MP	0

POT fisica	13	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	2 (3)	Guil	22

TRITO DI SCAGLIA

Luogo	HP		MP	
Nave Liki	HP	100 (300)	MP	0

POT fisica	11	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	1	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Magicosfera x1	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	2 (3)	Guil	24

TSUBASA

Canale Purificatio con Yuna	HP	12000 (2550)	MP	1000

POT fisica	20	DIF fisica	10	POT magica	18	DIF magica	10	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	21	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	0 (0)	Guil	0

TSURUGI

Canale Purificatio con Yuna	HP	20000 (2550)	MP	1500

POT fisica	31	DIF fisica	1	POT magica	38	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-				
Abilità Protezioni	-	AP	0 (0)	Guil	0

ULTIMA WEAPON

Rovine di Omega	HP	70000 (13560)	MP	1

POT fisica	50	DIF fisica	60	POT magica	45	DIF magica	60	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	28	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	95	BLI	95	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (99)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Porta sul domani x10	Raro	Porta sul domani x20	Tangente	Guil	2499975	Oggetto	Pendulum x99		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x3	Raro	Passosfera Lv 3 x3	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Biturbo				
Abilità Protezioni	MP apeiron	AP	40000 (50000)	Guil	20000

ULTRA MIGHT

Sin, Rovine di Omega	HP	36000 (13560)	MP	1

POT fisica	33	DIF fisica	50	POT magica	1	DIF magica	30	Elementi		Fuoco	ASS	Tuono	ASS
Rapidità	21	Fortuna	0	Destrezza	1	Mira	9	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	20	BLI	20	VEL	90 (20%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x1	Raro	Cortina lunare x2	Tangente	Guil	900000	Oggetto	Filtro energetico x10		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	80/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +10% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	Riserva Rigene, HP +10%	AP	7800 (11700)	Guil	1111

ULTRA MIGHT

Sin, Rovine di Omega	HP	36000 (13560)	MP	1

POT fisica	33	DIF fisica	50	POT magica	1	DIF magica	30	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	21	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	20	BLI	20	VEL	90 (20%)	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Cortina lunare x1	Raro	Cortina lunare x2	Tangente	Guil	900000	Oggetto	Filtro magico x10		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	80/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +10% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +10% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	Riserva Rigene, HP +10%	AP	7800 (11700)	Guil	1111

UNITÀ 97

Duomo di Yevon	HP	3700 (5550)	MP	1

POT fisica	43	DIF fisica	1	POT magica	38	DIF magica	120	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	12	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Acquasanta x3	Raro	Etere x2	Tangente	Guil	92500	Oggetto	Etere x16		
Oggetti	Normale	Coda di fenice x2	Raro	Megafenice x1	Equip	Freq.	30/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%	AP	3200 (4800)	Guil	1080

UNITÀ 99

Luogo	HP	MP
Bevelle	2700 (2108)	1

POT fisica	40	DIF fisica	1	POT magica	32	DIF magica	120	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	9	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Panacea x1	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	67500	Oggetto	Etere x10		
Oggetti	Normale	Coda di fenice x1	Raro	Megafenice x1	Equip	Freq.	30/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu), Induttore V

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 1870 (2805) **Guil** 1300

UNITÀ BLINDATA 11

Luogo	HP	MP
Duomo di Yevon	6200 (8848)	1

POT fisica	34	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	60	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	25	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	95	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Acquasanta x3	Raro	Etere x2	Tangente	Guil	155000	Oggetto	Elisir x12		
Oggetti	Normale	Granpozione x2	Raro	Megapozione x1	Equip	Freq.	30/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	Mawashigeri		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 3200 (4800) **Guil** 1080

UNITÀ BLINDATA 63

Luogo	HP	MP
Bevelle	4200 (2108)	1

POT fisica	30	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	60	Elementi		Fuoco	x1.5	Tuono	-
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1.5	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	95	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (15)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Panacea x1	Raro	Etere x1	Tangente	Guil	105000	Oggetto	Elisir x8		
Oggetti	Normale	Granpozione x1	Raro	Megapozione x1	Equip	Freq.	30/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	Mawashigeri		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)

Abilità Protezioni: Fuoco -50%, Tuono -50%, Acqua -50%, Gelo -50%

AP 1870 (2805) **Guil** 1300

VARAHA

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	8700 (4060)	29

POT fisica	36	DIF fisica	1	POT magica	21	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	-
Rapidità	23	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	80	MUT	0	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	25	LEN	IMM	ZOM	0	VIS	0
KEL	IMM	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (2)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Granpozione x2	Tangente	Guil	217500	Oggetto	Extrapozione x60		
Oggetti	Normale	Abilitosfera x1	Raro	Abilitosfera x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	Pirosbolle		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, ATT Mutismo, Induttore A

Abilità Protezioni: HP +10%

AP 1320 (1980) **Guil** 720

VARNA

Luogo	HP	MP
Sin, Rovine di Omega	56000 (11036)	1

POT fisica	13	DIF fisica	50	POT magica	38	DIF magica	10	Elementi		Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Rapidità	26	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1.5

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	80	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (7)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	*	Raro	Eliomagilite x1	Tangente	Guil	1400000	Oggetto	Megaelisir x2		
Oggetti	Normale	Magicosfera x1	Raro	Passosfera Lv 2 x1	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	3–4	Abilità collegate	0–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), ATT magico +10%, Biturbo

Abilità Protezioni: Riserva Shell, DIF magica +10%

AP 19500 (29250) **Guil** 1780

VESPA

Luogo	HP	MP
Bosco di Macalania	360 (540)	30

POT fisica	17	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	13	Mira	0	Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Zanna velenosa x1	Tangente	Guil	9000	Oggetto	Zanna velenosa x3		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi: Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V

Abilità Protezioni: DIF Veleno, MP +10%

AP 240 (480) **Guil** 142

* Vento d'Oltremondo x1

VIHUR

Luogo	HP	MP
Via Mihen	255 (383)	22

POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	21	DIF magica	120
Rapidità	6	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Pozione x1	Raro	Clessidra d'argento x1	Tangente	Guil	6375	Oggetto	Clessidra d'argento x10		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore E		
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, HP +5%	AP 24 (48)	Guil 60

VIVRE

Luogo	HP	MP
Stadio di Luka	255 (500)	1

POT fisica	20	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	3	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	25

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	0	MUT	0	BLI	0	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Gelattacco		
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, HP +5%	AP 14 (21)	Guil 50

WENDIGO

Luogo	HP	MP
Lago di Macalania	18000 (1432)	32

POT fisica	40	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	1
Rapidità	18	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	IMM	PRO	0	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	IMM	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granpozione x1	Raro	Extrapozione x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Energosfera x1	Raro	Energosfera x2	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	1–2	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Contrattacco		
Abilità Protezioni	Riserva Haste, HP +10%	AP 2000 (3000)	Guil 3000

YENKE RONSO

Luogo	HP	MP
Monte Gagazet	* (2500)	200

POT fisica	**	DIF fisica	30	POT magica	***	DIF magica	50
Rapidità	****	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (20)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x2	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Gamberosfera x1	Raro	Empatosfera x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1
								Nemitec	*****		

Abilità Armi	Perforazione		
Abilità Protezioni	MP +20%	AP 4500 (6750)	Guil 1500

YOJIMBO

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	33000 (4060)	2000

POT fisica	34	DIF fisica	80	POT magica	35	DIF magica	1
Rapidità	32	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi					
Fuoco	-	Tuono	-		
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	-

Ruba	Normale	-	Raro	-	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	-	Raro	-	Equip	Freq.	-	Spazi Abilità	-	Abilità collegate	-
								Nemitec	-		

Abilità Armi	-		
Abilità Protezioni	-	AP 0 (0)	Guil 0

YOWIE

Luogo	HP	MP
Grotta dell'intercessore rapito	900 (1350)	95

POT fisica	26	DIF fisica	1	POT magica	1	DIF magica	180
Rapidità	29	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	0

Elementi					
Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2		
Acqua	x1/2	Gelo	x1.5	Sancta	-

Status alterati				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Ago dorato x1	Raro	Granata fossile x1	Tangente	Guil	22500	Oggetto	Granata fossile x12		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Energosfera x1	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	1–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V		
Abilità Protezioni	DIF Lentezza	AP 810 (1620)	Guil 480

* Aumenta con POT fisica e POT magica di Kimahri ** 1/2 della POT fisica di Biran *** Dipende dagli HP di Kimahri **** Rapidità di Kimahri -6 ***** Pirosbolle, Idrorespiro, Fossilspiro, Vento bianco

YUNALESCA

Luogo	HP		MP	
Duomo di Yevon	HP	24000 (10000)	MP	500

POT fisica	20	DIF fisica	50	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	40	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	75	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Nettare energetico x1	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie +				
Abilità Protezioni	DIF Zombie +	AP	0 (0)	Guil	0

YUNALESCA

Luogo	HP		MP	
Duomo di Yevon	HP	48000 (10000)	MP	500

POT fisica	20	DIF fisica	50	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	40	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	75	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Nettare energetico x1	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie +				
Abilità Protezioni	DIF Zombie +	AP	0 (0)	Guil	0

YUNALESCA

Luogo	HP		MP	
Duomo di Yevon	HP	60000 (10000)	MP	500

POT fisica	20	DIF fisica	50	POT magica	30	DIF magica	50
Rapidità	40	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	75	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	0	SCA	0	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Nettare energetico x1	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	Passosfera Lv 3 x1	Raro	Passosfera Lv 3 x1	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–2
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Zombie +				
Abilità Protezioni	DIF Zombie +	AP	14000 (21000)	Guil	9000

ZAURAS

Luogo	HP		MP	
Rovine di Omega	HP	7850 (11775)	MP	1

POT fisica	38	DIF fisica	30	POT magica	1	DIF magica	120
Rapidità	46	Fortuna	15	Destrezza	14	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	20	BLI	20	VEL	0 (25%)	PIE	0	LEN	0	ZOM	0	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	0	ADE	0	PRO	0	SEN	0 (1)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Granata fossile x2	Raro	Granata fossile x3	Tangente	Guil	196250	Oggetto	Carta d'identità x10		
Oggetti	Normale	Velocisfera x1	Raro	Velocisfera x2	Equip	Freq.	8/256	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Induttore V				
Abilità Protezioni	DIF Lentezza, DIF Lentezza +	AP	5000 (10000)	Guil	950

ZUU

Luogo	HP		MP	
Deserto di Sanubia	HP	12000 (12000)	MP	50

POT fisica	32	DIF fisica	20	POT magica	30	DIF magica	20
Rapidità	8	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati																			
				SON	20	MUT	IMM	BLI	20	VEL	25 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (3)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	IMM	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Lacrimogeno x3	Raro	Lacrimogeno x4	Tangente	Guil	-	Oggetto	-		
Oggetti	Normale	*	Raro	**	Equip	Freq.	255/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT fisico +3% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +3% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Blind	AP	1200 (1800)	Guil	1200

ZUU

Luogo	HP		MP	
Deserto di Sanubia	HP	18000 (1432)	MP	50

POT fisica	37	DIF fisica	20	POT magica	35	DIF magica	20
Rapidità	20	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

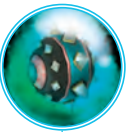
Status alterati																			
				SON	20	MUT	IMM	BLI	95	VEL	25 (25%)	PIE	IMM	LEN	0	ZOM	IMM	VIS	0
KEL	0	SCU	0	MAJ	0	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (5)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	0	SCA	0	ANT	0	MOV	0	SPA	0	ZAN	Lv. 1

Ruba	Normale	Lacrimogeno x3	Raro	Lacrimogeno x4	Tangente	Guil	450000	Oggetto	Tecnisfera x2		
Oggetti	Normale	*	Raro	***	Equip	Freq.	128/256	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3
								Nemitec	-		

Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), ATT Blind, ATT fisico +5% (con l'eccezione di Yuna e Lulu), ATT magico +5% (Yuna e Lulu)				
Abilità Protezioni	DIF Blind	AP	1200 (1800)	Guil	1200

* Energosfera x1, Albhedina x2 ** Energosfera x2, Albhedina x2 *** Energosfera x2, Albhedina x3

Blitzball
BLITZBALL

Il blitzball, un incrocio fra il rugby e il pallanuoto, è lo sport più popolare di Spira, il mondo in cui è ambientato Final Fantasy X. Le pagine seguenti vi spiegheranno le regole di base di questa divertente disciplina, fornendovi tutti i consigli necessari per diventare dei veri campioni.

COSA È NECESSARIO SAPERE

ELEMENTI DI BASE DEL BLITZBALL

- A Luka avrete, per la prima volta, la possibilità di giocare a blitzball (consultate a pagina 75).
- Dopo essere arrivati alla via Mihen, potrete giocare a blitzball presso ogni Salvosfera (consultate a pagina 78): dovrete semplicemente premere il tasto ⊗ di fronte alla Salvosfera e quindi selezionare Allo stadio.
- Il blitzball vede sfidarsi due squadre di sei giocatori (cinque in campo più un portiere).
- Ogni partita dura 10 minuti di gioco effettivo, suddivisi in due tempi da cinque minuti l'uno. A questo tempo dovete comunque aggiungere la selezione della strategia e delle azioni da eseguire.
- L'obiettivo è lanciare il pallone nella porta avversaria, segnando più reti dell'altra squadra, prima della fine della partita.
- Ogni giocatore di blitzball ha determinati parametri che determinano la probabilità di successo delle sue azioni. Alcune mosse particolari (come descritto nelle pagine seguenti di questo capitolo) sono però influenzate da un fattore casuale: un parametro più elevato di quello dell'avversario non equivale, in questi casi, a un successo garantito.
- Le leghe e le coppe vinte vengono premiate con oggetti, abilità per i giocatori e nuove Turbotecniche per Wakka.
- I parametri dei giocatori migliorano costantemente, grazie a un sistema di punti esperienza (EXP). Dopo avere raggiunto la via Mihen, sarete anche in grado di reclutare dei nuovi atleti.

IL MENU PRINCIPALE DEL BLITZBALL

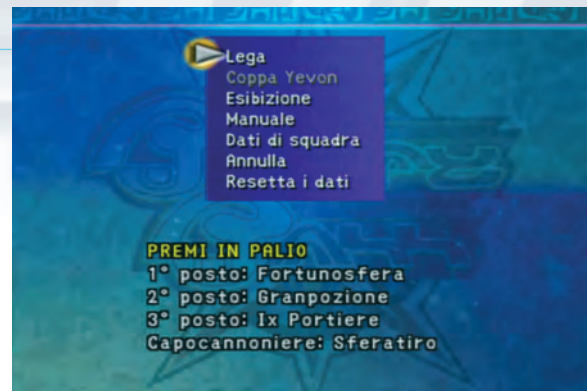
Selezionate Allo stadio quando siete di fronte a una Salvosfera per aprire il menu principale del blitzball, da dove avrete accesso alle seguenti opzioni:

Lega, Coppa Yevon ed Esibizione
Selezionate una delle tre modalità di competizione del blitzball. I premi offerti verranno mostrati al momento della conferma della vostra scelta.

Manuale
Fornisce una guida dettagliata alle più importanti regole del gioco: consigliamo a tutti i principianti di consultarlo.

Dati di squadra
Tenetevi aggiornati sui giocatori della vostra squadra, sui loro parametri e sulle loro abilità.

Annulla
Selezionate questa opzione per riprendere l'avventura in Final Fantasy X.

Resetta i dati
Fate attenzione! Questa opzione resetta tutti i parametri dei giocatori, i livelli e le abilità imparate, ripristinando la situazione iniziale.

I PARAMETRI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore dispone di otto parametri. I limiti massimi sono 9999 per gli HP, 999 per l'EXP e 99 per tutti gli altri parametri.

AT – Potenza d'attacco
Il dato AT fa riferimento alla potenza dei tackle. Per determinare se un intervento ha successo o meno, questo valore viene confrontato con il livello di RS del giocatore contrastato. Gli atleti della difesa dovrebbero avere un valore elevato di AT, per riuscire a sottrarre più facilmente il pallone agli attaccanti avversari.

BL – Blocco
Il valore BL rappresenta la capacità di un giocatore di bloccare passaggi e tiri. Gli atleti della difesa dovrebbero avere un livello elevato di BL, poiché si confrontano PS o TR dell'attaccante che controlla la sfera con il BL del difensore.

EXP – Punti esperienza
Alla fine di ogni tempo, i giocatori ricevono dei punti EXP per determinate azioni eseguite durante il gioco. Tali punti contribuiscono a far aumentare il livello del giocatore, migliorandone così i parametri.

HP - Energia
Il giocatore che controlla il pallone utilizza una parte dei suoi HP mentre si muove: azioni come Passa e Tira, come pure diverse abilità, consumano anch'esse degli HP. Il livello di HP viene ripristinato gradualmente con il passare del tempo, quando il giocatore non controlla il pallone: se il valore scende sotto il 10, comunque, le statistiche di PS e TR vengono ridotte della metà. Il livello degli HP del blitzball non corrisponde ai normali HP usati in ogni altra circostanza in Final Fantasy X.

LV – Livello
Mostra i dettagli relativi al livello di esperienza di un giocatore.

PA – Capacità di parata
Il valore PA è estremamente importante per il portiere, dal momento che riduce il dato TR dell'attaccante, riducendo così le possibilità di quest'ultimo di segnare. Non dimenticate che quando si effettua un tiro in porta, il livello di TR viene aumentato e ridotto casualmente fino al 50%.

PS – Passaggio
Più elevato è il valore PS, più lontano un giocatore può passare il pallone. Se un avversario intercetta il passaggio, il dato BL va a ridurre il livello PS. Quest'ultimo scende di continuo durante la corsa del pallone, per via della resistenza opposta dall'acqua: se scende a zero, il passaggio (comando Passa) fallisce e il pallone viene intercettato dal giocatore più vicino.

RS – Resistenza
Nel blitzball, i contrasti sono noti come Dribbling: quando ne eseguite uno, il valore di RS del giocatore in possesso di palla viene confrontato con quello AT dell'avversario che tenta l'intervento. Gli attaccanti dovrebbero avere un valore RS elevato, per non perdere facilmente il pallone in seguito ai tackle degli avversari.

TR – Tiro
Più elevato è il valore TR del vostro giocatore, maggiori sono la distanza e la precisione dei suoi tiri. Se un avversario intercetta il tiro, il dato BL va a ridurre il livello TR. Quest'ultimo scende di continuo durante la corsa del pallone, per via della resistenza opposta dall'acqua. Anche il valore PA del portiere gioca un ruolo fondamentale nella riduzione del dato TR: se quest'ultimo scende a zero, il tiro (comando Tira) fallisce e il pallone viene intercettato dal giocatore più vicino (ma non da colui che ha effettuato il tiro).

VL – Velocità
La velocità del giocatore nel nuotare. Il valore medio è 60.

COMPETIZIONI

LEGA

Sei squadre si affrontano in una Lega. Ogni formazione gioca contro le altre due volte, per un totale di dieci partite a testa. Si ottengono tre punti per una vittoria e uno per un pareggio: la squadra con più punti alla fine della competizione viene dichiarata vincitrice della Lega. In caso di parità, le due squadre sono proclamate entrambe vincitrici.

COPPA YEVON

Questa competizione è un torneo a eliminazione diretta e vede la partecipazione di sei squadre. Gli accoppiamenti per le partite sono determinati in modo casuale e, in caso di pareggio, si disputano cinque minuti di supplementari, fino a quando qualcuno non riesce a segnare. Non è possibile iniziare una nuova Coppa Yevon subito dopo la conclusione della precedente: è necessario aprire cinque volte il menu principale del blitzball perché l'opzione Coppa Yevon torni nuovamente disponibile.

ESIBIZIONE

Le esibizioni sono delle partite amichevoli, ideali per imparare le regole del blitzball nel modo migliore e sperimentare nuove strategie. Potete selezionare qualsiasi formazione avversaria, ma tenete presente che i vostri giocatori non guadagneranno EXP (punti esperienza). Sarà comunque possibile usare Tecnocopia, per apprendere nuove abilità senza correre il rischio che anche gli avversari facciano altrettanto.

PREPARARE LA PARTITA

na volta scelto fra Lega, Coppa Yevon ed Esibizione, dovete pensare ai preparativi per la partita. Un incontro di blitzball può iniziare una volta stabilite le posizioni dei giocatori, selezionate le abilità e impostate le marcature.

LE POSIZIONI

Assicuratevi di avere disposto i giocatori nelle posizioni più consone al loro ruolo: i parametri degli atleti dovrebbero servirvi come base di valutazione. Potete modificare una selezione soltanto una volta che tutte le posizioni sono state assegnate.

AS – Attaccante sinistro
Posizione ricoperta dall'attaccante, a sinistra rispetto al punto di vista del vostro portiere (nella parte inferiore sinistra della mappa d'orientamento). Questo giocatore dovrebbe avere dei valori elevati sia in RS sia in TR.

AD – Attaccante destro
Posizione ricoperta dall'attaccante, a destra rispetto al punto di vista del vostro portiere (nella parte superiore sinistra della mappa d'orientamento). Anche questo giocatore dovrebbe avere dei valori elevati in RS e in TR.

CC – Centrocampista
La posizione centrale, esattamente al centro del campo. È consigiliabile che questa posizione sia ricoperta da un giocatore dotato di buoni attributi complessivi: PS, AT e BL sono particolarmente utili.

DS – Difensore sinistro
Posizione difensiva, a sinistra rispetto a quella del portiere (nella parte inferiore destra della mappa d'orientamento). Questo giocatore dovrebbe avere degli ottimi valori in AT e in BL.

DD – Difensore destro
Posizione difensiva, a destra rispetto a quella del portiere (nella parte superiore destra della mappa d'orientamento). Anche questo giocatore dovrebbe avere degli ottimi valori in AT e BL.

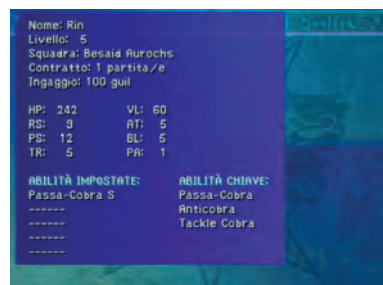
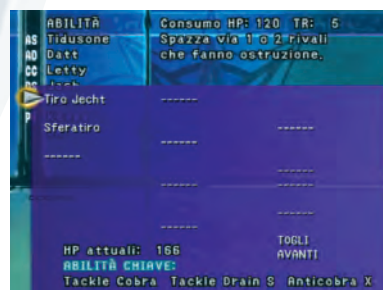
PT – Portiere
La vostra porta viene sempre mostrata sul lato destro della mappa d'orientamento, mentre quella avversaria si trova a sinistra, a prescindere dalla fase della partita in corso di svolgimento. Cercate di fare in modo che il vostro portiere possa contare su un livello PA elevato.

SELEZIONARE LE ABILITÀ

Dal livello 3 in poi, i giocatori possono usare le loro abilità per avere la meglio sugli avversari. Maggiore è il livello di un giocatore, più slot per le abilità sono a sua disposizione (fino a un massimo di cinque). Le abilità da utilizzare nel corso di una partita vengono selezionate prima di ogni tempo.

Selezionate un giocatore e premete il tasto ⊗: il cursore evidenzierà quindi le abilità attuali dell'atleta. Uno slot vuoto è indicato con "_ _ _ _ _ _". Se volete usare un'abilità diversa da quella impostata, selezionate l'abilità che non vi interessa e, nella schermata seguente, quella che desiderate inserire al suo posto: a questo punto, premete il tasto ◎ per tornare indietro. Una volta completata la vostra scelta, selezionate OK. Le tavole sulle pagine 190 e 191 comprendono tutte le abilità a vostra disposizione.

Affinché un giocatore possa accumulare il numero massimo di tecniche possibile, è importante che egli impari subito le sue abilità chiave, che sono elencate fra le abilità dell'atleta, oppure sotto Dati di squadra. A meno che non sia dotato della sua abilità chiave, un giocatore potrà imparare soltanto poche abilità (il numero esatto varia a seconda del giocatore in questione). Le abilità chiave permettono all'atleta l'apprendimento di ulteriori abilità. I giocatori possono inoltre imparare nuove abilità ricorrendo a Tecnocopia, oppure conquistando un premio alla fine di una competizione.

Livello giocatore	Slot abilità
Da 1 a 2	0
Da 3 a 6	1
Da 7 a 11	2
Da 12 a 19	3
Da 20 a 29	4
Da 30 a 99	5

Tiri	HP	Bonus TR	Effetto
Aurochs x1	600	10 *	Il valore TR della squadra originaria degli Aurochs viene aggiunto a quello di Wakka.
Invisibile	220	3	60% di possibilità di controllare il pallone con la levetta analogica sinistra nel caso il valore TR sia superiore a 0. Avrete quindi cinque secondi per controllare il pallone intorno alla zona circolare di parata del Portiere, segnando un gol.
Sferatiro	90	3	Bonus TR casuale usando il tasto CROSS: livello giocatore (1-19) + (0-10) punti bonus TR; livello (20-39) + (0-15) punti bonus TR; livello (oltre 39) + (0-20) punti bonus TR.
Tiro Cobra	20	3	Se il portiere tocca il pallone, 40% di possibilità di infliggergli lo status alterato Veleno.
Tiro Cobra S	35	5	Se il portiere tocca il pallone, 70% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Veleno.
Tiro Cobra X	100	7	Se il portiere tocca il pallone, subisce lo status alterato Veleno.
Tiro Ipno	45	3	Se il portiere tocca il pallone, 40% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Sonno.
Tiro Ipno S	80	5	Se il portiere tocca il pallone, 70% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Sonno.
Tiro Ipno X	350	7	Se il portiere tocca il pallone, subisce lo status alterato Sonno.
Tiro Jecht	120	5	Elimina fino a due avversari che si oppongono al tiro.
Tiro Jecht 2	999	10	Elimina fino a tre avversari che si oppongono al tiro. Aggiunge l'effetto del tiro Invisibile.
Tiro Stress	30	3	Se il portiere tocca il pallone, 40% di possibilità di ridurre i dati BL e PA della metà.
Tiro Stress S	180	5	Se il portiere tocca il pallone, 70% di possibilità di ridurre i dati BL e PA della metà.
Tiro Stress X	390	7	Se il portiere tocca il pallone, i dati BL e PA vengono ridotti della metà.

* Se Datt, Letty, Jash, Botts o Keepa sono nella squadra, i loro valori TR sono sommati come bonus TR.

Passaggi	HP	Bonus PS	Effetto
Passa-Cobra	40	3	Se un avversario tocca il pallone, 30% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Veleno.
Passa-Cobra S	120	5	Se un avversario tocca il pallone, 60% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Veleno.
Passa-Cobra X	350	7	Se un avversario tocca il pallone, subisce lo status alterato Veleno.
Passa-Ipno	40	3	Se un avversario tocca il pallone, % di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Sonno.
Passa-Ipno S	200	5	Se un avversario tocca il pallone, 60% di possibilità di infliggergli gli lo status alterato Sonno.
Passa-Ipno X	510	7	Se un avversario tocca il pallone, subisce lo status alterato Sonno.
Passa-Stress	40	3	Se il portiere tocca il pallone, 30% di possibilità di ridurre a metà i dati RS, AT e BL.
Passa-Stress S	180	5	Se il portiere tocca il pallone, 60% di possibilità di ridurre a metà i dati RS, AT e BL.
Passa-Stress X	440	7	Se il portiere tocca il pallone, i dati RS, AT e BL vengono ridotti a metà.

Tiro Volée	HP	Effetto
Volley	10	50% di possibilità di recuperare un pallone vagante e di tirare in porta. L'unico dato che viene preso in considerazione è il valore PA del portiere.
Volley S	40	75% di possibilità di recuperare un pallone vagante e di tirare in porta. L'unico dato che viene preso in considerazione è il valore PA del portiere.
Volley X	250	Il giocatore recupera un pallone vagante e tira in porta. L'unico dato che viene preso in considerazione è il valore PA del portiere.

Tackle	HP	Bonus AT	Effetto aggiuntivo
Tackle Cobra	30	3	40% di possibilità di infliggere lo status alterato Veleno all'avversario.
Tackle Cobra S	70	5	70% di possibilità di infliggere lo status alterato Veleno all'avversario.
Tackle Cobra X	160	7	Infligge lo status alterato Veleno all'avversario.
Tackle Drain	-	-	40% di possibilità di assorbire 30 HP da un avversario, se gli HP del giocatore sono pari almeno a 30.
Tackle Drain S	-	-	70% di possibilità di assorbire 150 HP da un avversario, se gli HP del giocatore sono pari almeno a 150.
Tackle Drain X	-	-	Assorbe 500 HP da un avversario, se gli HP del giocatore sono pari almeno a 500.
Tackle Ipno	40	3	40% di possibilità di infliggere lo status alterato Sonno all'avversario, se il suo valore RS è stato ridotto a 0.
Tackle Ipno S	90	5	70% di possibilità di infliggere lo status alterato Sonno all'avversario, se il suo valore RS è stato ridotto a 0.
Tackle Ipno X	180	7	Infligge lo status alterato Sonno all'avversario, se il suo valore RS è stato ridotto a 0.
Tackle Stress	8	3	40% di possibilità di ridurre a metà i valori RS, PS e TR dell'avversario.
Tackle Stress S	80	5	70% di possibilità di ridurre a metà i valori RS, PS e TR dell'avversario.
Tackle Stress X	250	7	Riduce a metà i valori RS, PS e TR dell'avversario.

Abilità difensive	HP	Effetto
Anticobra	5	50% di possibilità di evitare lo status alterato Veleno.
Anticobra X	50	Impedisce lo status alterato Veleno.
Antidrain	10	50% di possibilità di evitare gli effetti di un Tackle Drain.
Antidrain X	50	Evita gli effetti di un Tackle Drain.
Antinap	40	50% di possibilità di evitare lo status alterato Sonno.
Antinap X	210	Impedisce lo status alterato Sonno.
Antistress	30	50% di possibilità di evitare lo status alterato Debolezza.
Antistress X	200	Impedisce lo status alterato Debolezza.
Schivatackle	40	40% di possibilità di sfuggire a un tackle nemico senza usare RS. Il vostro personaggio può comunque perdere l'orientamento. Se viene tentato un altro tackle, è possibile che perda momentaneamente un'abilità selezionata a caso.
Schivatackle 2	170	80% di possibilità di sfuggire a un tackle nemico senza usare RS. Il vostro personaggio può comunque perdere l'orientamento. Se viene tentato un altro tackle, è possibile che perda momentaneamente un'abilità selezionata a caso.

Abilità di supporto	HP	Effetto
Altorischio	300 *	Durante la partita, tutti i parametri vengono dimezzati (con l'eccezione di HP e VEL). EXP, però, viene raddoppiato.
Autorità	30 *	Consumo di PS e TR durante tiri e passaggi dimezzato.
Buongiorno!	180	Se il giocatore è colpito dallo status alterato Sonno e viene svegliato da un passaggio o un tiro, c'è il 50% di possibilità che i seguenti parametri salgano a 99. Svegliato da Veleno...: RS e PA. Svegliato da Ipno...: AT e PS. Svegliato da Stress...: BL e TR. In altri casi, ogni parametro (con l'eccezione di HP e VEL).
Ermetik	30	Se il portiere para un tiro, c'è solo il 10% di probabilità che si lasci sfuggire il pallone (normalmente è del 40%).
Ix Portiere	30 + Bonus	Se un tiro arriva in porta, c'è il 60% di probabilità che da 0 a 10 punti bonus vengano aggiunti al dato PA del portiere. Premete il tasto CROSS per confermare la vostra scelta. Il costo in HP sarà aumentato del valore corrispondente al numero di punti bonus aggiunti.
Modo Scout	5 *	Il campo visivo del giocatore è aumentato del 30%, gli avversari in possesso di palla si possono contrastare da una distanza maggiore.
Multicobra	30 *	I giocatori possono infliggere lo status alterato Veleno a un avversario diverse volte (fino a un massimo di 5). La perdita di HP dell'avversario cresce in modo esponenziale.
Multistress	70 *	I giocatori possono infliggere più volte lo status alterato Debolezza a un avversario.
Rigene	50 *	Il recupero degli HP di un giocatore che non è in possesso di palla viene moltiplicato per quattro.
Scommessa	300	Quando recuperate dallo status alterato Sonno, c'è il 50% di probabilità che tutti i parametri vengano determinati a caso con la pressione del tasto CROSS (con l'eccezione di HP e VEL).
Tafferuglio	10	Il giocatore ha il 60% di possibilità di fermare gli avversari in possesso di palla da una distanza significativa.
Tonneau	30	Il pallone inizia a roteare. Se il portiere para il tiro, c'è il 70% di probabilità che se lo lasci sfuggire (normalmente è del 40%).

* Consumo a ogni utilizzo dell'abilità. Il giocatore inizia la partita con un valore HP ridotto del livello corrispondente.

MARCATORE

Per copiare le abilità degli altri giocatori, dovete per prima cosa selezionare l'avversario che volete marcare. Non appena costui userà un'abilità particolare, i vostri giocatori potranno impararla utilizzando Tecnocopia.

Quando arrivate al momento di selezionare il Marcatore, scegliete uno dei vostri giocatori e premete il tasto ⊗: il cursore scorrerà l'elenco degli avversari, dove potrete consultare parametri e abilità del giocatore attualmente selezionato. Il vostro giocatore può imparare soltanto le abilità di colore blu chiaro: quelle bianche al momento non sono disponibili, oppure sono già state apprese.

Usate il tasto ⊗ per confermare la selezione o il tasto ◎ per tornare indietro. Osservate la sezione dedicata a Tecnocopia per capire come i vostri giocatori possono apprendere delle nuove abilità dagli avversari nel corso di una partita.

AZIONI DI GIOCO

Ogni tempo inizia con il blitz d'inizio. Il pallone viene lanciato in aria ed è afferrato casualmente da uno dei due CC. Le azioni a vostra disposizione dipendono dal possesso o meno della palla.

LA SCHERMATA DI GIOCO E LA MAPPA D'ORIENTAMENTO

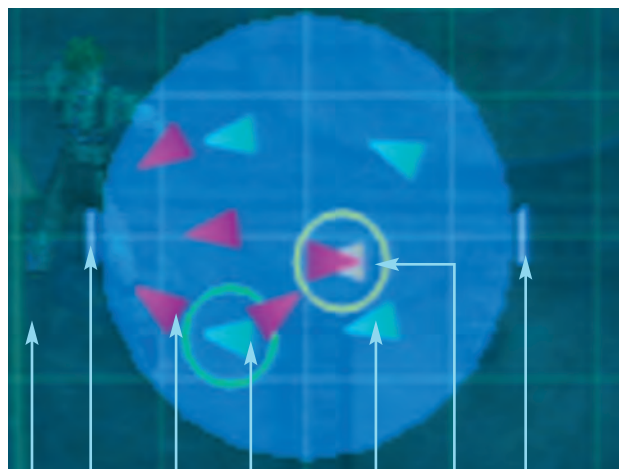
1 **Azione**

2 **Giocatore avversario**

3 **Parametri del giocatore avversario (sfondo rosso)**

4 **Giocatore in possesso di palla**

5 **Mappa d'orientamento**

6 **Parametri del giocatore in possesso di palla (sfondo blu)**

1 Limiti del campo
2 Porta avversaria (sempre a sinistra)
3 Giocatori avversari
4 Giocatore in procinto di ricevere palla
5 Vostri giocatori
6 Giocatore in possesso di palla
7 Vostra porta (sempre a destra)

COMANDI E AZIONI

MOVIMENTO DEL GIOCATORE

Premete il tasto ⓐ per accedere a questa finestra. Se la vostra squadra è in possesso di palla, sono accessibili le modalità Automatico e Manuale. Se siete in difesa, l'unica modalità disponibile è Automatico.

Automatico
Il computer controlla il movimento dei giocatori.

Manuale A
Il giocatore in possesso di palla è sotto il vostro controllo.
Orientamento: mappa d'orientamento.

Manuale B
Il giocatore in possesso di palla è sotto il vostro controllo.
Orientamento: campo.

Abbandona
Se state perdendo, potete usare quest'opzione per gettare la spugna e abbandonare la partita.

AZIONI

Quando la vostra squadra è in possesso di palla, potete usare il tasto ⓢ per accedere alle azioni. Il cronometro si fermerà e voi potrete decidere il da farsi.

Passa
Comparirà su schermo il costo in HP e, di conseguenza, la portata di un passaggio Normale: premete il tasto ⊗ per confermare. Se il giocatore in questione dispone di abilità di passaggio speciali, le modalità disponibili saranno visualizzate (solitamente, Normale ed eventuali Abilità). A questo punto selezionate un vostro giocatore e premete il tasto ⊗ per passare il pallone (non sarà più possibile annullare). Il valore PS scende mentre il pallone procede nella sua corsa: se arriva a zero, il passaggio viene considerato fallito e c'è una elevata probabilità che un avversario si impossessi del pallone.

Tira
Vedrete il costo in HP e, di conseguenza, la portata di un tiro Normale: premete il tasto ⊗ per confermare. Se il giocatore in questione dispone di abilità speciali di tiro, queste saranno elencate insieme al loro costo in HP. Selezionate un tiro Normale o un'Abilità per tirare il pallone verso la porta avversaria: il valore TR diminuirà durante il movimento del pallone e, una volta raggiunta la porta, si vedrà sottrarre il dato PA del portiere avversario. Il PA verrà però aumentato o diminuito casualmente nella misura del 50%: quindi, anche se la differenza sarà elevata, il risultato del tiro non sarà mai scontato. Se il valore TR scende a zero, il tiro viene considerato fallito e il pallone passa al giocatore più vicino a quello che lo aveva effettuato. C'è inoltre il 60% di possibilità che il portiere blocchi la sfera.

Continua
Continuate a nuotare normalmente.

AZIONI A CONTATTO CON UN AVVERSARIO (CON POSSESSO DI PALLA)

Alcune azioni sono disponibili se un vostro giocatore è in possesso di palla e viene contrastato da almeno un avversario.

Non dribbla
Come nel caso delle normali azioni, potete usare Passa, Tira e Continua: tiri e passaggi verranno però modificati dai livelli BL dei giocatori che vi contrasteranno. Questo significa che i vostri livelli di TR e PS saranno ridotti dal valore BL degli avversari, cosa che diminuirà la portata utile di passaggi e tiri. Se un avversario fa scendere a zero il valore, ottiene immediatamente il controllo del pallone.

Fino a "..."
Sono elencati tutti i giocatori avversari che contrastano: decidete contro quale avversario tentare il dribbling. A questo punto potrete scegliere fra le tre azioni convenzionali: Passa, Tira e Continua. Selezionando l'avversario al primo posto nell'elenco, un dribbling avrà come risultato il confronto del vostro parametro RS con il livello AT dell'avversario (il risultato sarà modificato da un fattore casuale). Se il valore RS scende a zero, l'avversario vi strappa il pallone di mano: in caso contrario, viene messo brevemente fuori combattimento e voi potete eseguire l'azione scelta, secondo la procedura descritta in Non dribbla.
Se venite circondati da diversi avversari e non selezionate il primo nell'elenco, tutti coloro che lo precedono all'interno dell'elenco eseguiranno comunque un tackle contro di voi, utilizzando magari delle abilità speciali…

>>

AZIONI A CONTATTO CON UN AVVERSARIO (SENZA POSSESSO DI PALLA)

Se riuscite a fermare un avversario quando questi è in possesso di palla, la sua reazione determinerà le opzioni a vostra disposizione.

Nel caso di passaggi o tiri convenzionali, il livello di BL dei vostri giocatori è l'unica cosa che conta. Se però l'avversario tenta un Fino a, i vostri giocatori possono ricorrere alle loro abilità. Controllate se il vostro avversario sta utilizzando un'abilità (viene visualizzata sullo schermo) e, se necessario, preparatevi a tentare Tecnocopia.

GLI SCHEMI

Durante una partita, premete il tasto Ⓐ per scegliere fra gli schemi disponibili (se siete in possesso di palla, prima della finestra degli schemi comparirà la finestra della gestione del movimento del giocatore). Inizialmente avrete quattro schemi a vostra disposizione, con i quali potrete influenzare lo svolgimento della partita. Nuovi schemi diventeranno disponibili con il progredire del livello della squadra (Lv).

Schema	Effetto durante la partita	Dal Lv:
Normale	Impostazione predefinita, nessun effetto.	1
Marcamento	I giocatori marcano gli avversari indicati.	1
Laterale dx	I giocatori si concentrano sul lato destro del campo (parte superiore della mappa).	1
Laterale sx	I giocatori si concentrano sul lato sinistro del campo (parte inferiore della mappa).	1
Centrattacco	I giocatori restano prevalentemente al centro del campo.	2
Difensivo	Tutti i giocatori si portano in difesa.	4
Catenaccio	I giocatori formano una linea retta lungo il campo.	6
Contrattacco	I giocatori nelle posizioni AS e AD si spostano verso la porta avversaria.	8
Bilaterale	Tutti i membri della squadra (con l'eccezione del giocatore CC) si spostano sui lati del campo, avanzando verso la porta avversaria.	9

STATUS ALTERATI

Durante una partita a blitzball, possono verificarsi tre diversi status alterati: essi sono simili ai normali status alterati che incontrate nel corso delle vostre avventure in Final Fantasy X.

Veleno

Il valore dei vostri HP diventa verde e gli HP non vengono più recuperati quando non siete in possesso di palla. Quando avete il pallone, il livello degli HP scende più rapidamente e il giocatore non è in grado di utilizzare alcuna abilità. L'effetto dura per circa 33 secondi e si può prevenire con l'abilità Anticobra.

Se Multicobra provoca lo status alterato Veleno su un giocatore per la seconda volta, quest'ultimo non potrà più eseguire dei tackle: un terzo avvelenamento e non potrà più passare il pallone. La perdita di HP, inoltre, aumenterà secondo il seguente schema:

1 x Veleno:	**4 HP ogni 0.6 secondi**
2 x Veleno:	**16 HP ogni 0.6 secondi**
3 x Veleno:	**64 HP ogni 0.6 secondi**
4 x Veleno:	**256 HP ogni 0.6 secondi**
5 x Veleno (massimo):	**1024 ogni 0.6 secondi**

Sonno

Il vostro giocatore si addormenta e non può più eseguire alcuna azione. Il cursore indicante la sua posizione sulla mappa diventa scura: se riceverà un passaggio, si sveglierà, ma non potrà comunque prendere il pallone. L'effetto dura circa 53 secondi, oppure fino a quando non viene segnato un gol. Si può prevenire con l'abilità Antipno.

Stress

Un parametro selezionato a caso (non gli HP) viene ridotto della metà. Tiro Stress riduce BL o PA, Passa-Stress riduce PS, AT o BL e Tackle Stress riduce RS, PS o TR. Il valore ridotto viene mostrato in blu. L'effetto dura per circa 33 secondi e si può prevenire con l'abilità Antistress.

TECNOCOPIA

Se avete assegnato un vostro giocatore alla marcatura di un avversario e quest'ultimo utilizza un'abilità, il vostro giocatore può osservare e imparare l'abilità in questione. Appena prima dell'esecuzione dell'abilità, vedrete comparire la parola Tecnocopia nella parte superiore dello schermo, dove resterà per circa mezzo secondo: premete il tasto ⊗ durante questo periodo di tempo per imparare l'abilità.

Le possibilità di successo dipendono dai livelli dei giocatori coinvolti:

- **il livello dell'avversario è superiore a quello del vostro giocatore: 20%**
- **il livello dell'avversario è uguale a quello del vostro giocatore: 50%**
- **il livello dell'avversario è inferiore a quello del vostro giocatore: 100%**

Se l'abilità viene appresa con successo, sentirete un suono acuto: in caso contrario, il suono sarà sordo. Se alcuni vostri giocatori stavano osservando l'avversario, soltanto uno di loro, selezionato a caso, apprenderà l'abilità. Le nuove abilità si potranno assegnare ai giocatori prima della prossima partita o durante l'intervallo.

ALLA FINE DEL TEMPO...

LA CONCESSIONE DI EXP E L'AUMENTO DI LIVELLO

A seconda delle azioni dei vari giocatori, vengono distribuiti dei punti esperienza (EXP) alla fine di ogni tempo di gioco: in questo modo i giocatori possono salire di livello, migliorando automaticamente i loro parametri e ottenendo nuovi slot per le loro abilità. I parametri che migliorano sono evidenziati in bianco. Se un giocatore è riuscito a utilizzare Tecnocopia per apprendere delle nuove abilità, potrete vedere queste ultime evidenziate dopo il passaggio di livello. I punti esperienza (EXP) sono distribuiti prima alla squadra avversaria e poi alla vostra formazione. Le tabelle seguenti indicano il numero di EXP ottenuti con le diverse azioni.

EXP PER TIRI

Variante	EXP
Tiro (normale)	1
...Tiro	2
Sferatiro	2
...Tiro 2	3
Tiro Jecht	3
Invisibile	3
...Tiro 3	4
Tiro Jecht 2	6
Aurochs x1	6

EXP PER PASSAGGI

Variante	EXP
Passaggio (normale)	1
...Passaggio	2
...Passaggio 2	3
...Passaggio 3	4

EXP PER AZIONI DEL PORTIERE

Variante	EXP
Prendere parte all'azione	2
Parata senza bloccare il pallone	2
Bloccare il pallone	2
Usare lx Portiere	4
Parare un tiro Invisibile	4

EXP PER TACKLE

Variante	EXP
Tackle (normale)	0
...Tackle	1
...Tackle 2	2
...Tackle 3	3

EXP PER L'USO DI ALTRE ABILITÀ

Abilità	EXP
Schivatackle, Schivatackle 2	1
Anti...	1
Buongiorno!	4
Scommessa	4

EXP PER TIRO VOLÉE

Variante	EXP
Tiro Volée	3
Tiro Volée 2	3
Tiro Volée 3	3

EXP BONUS

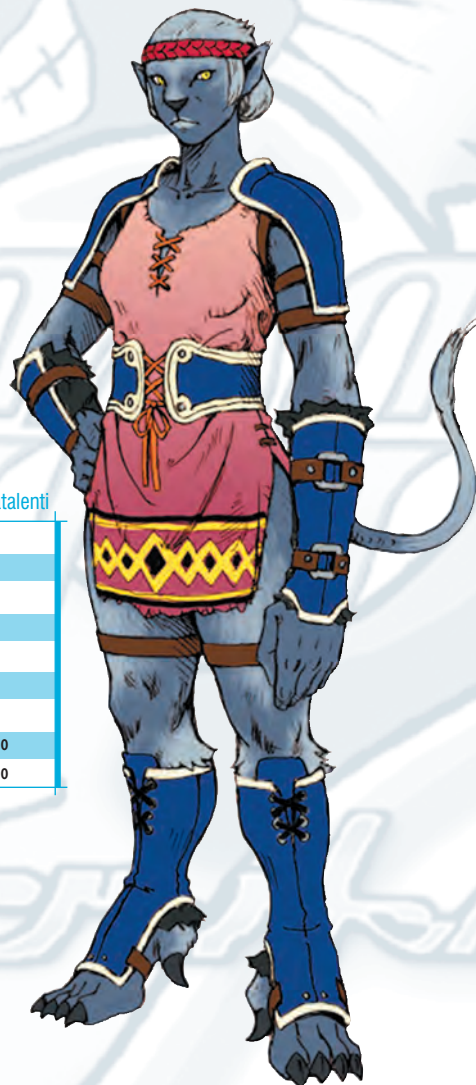
Azione	EXP
Tiro riuscito	2
Passaggio riuscito	2
Tackle riuscito	3
Passaggio intercettato	3

INGAGGIARE NUOVI GIOCATORI

Una volta distribuiti i punti esperienza (EXP), potrete vedere l'elenco dei giocatori i cui contratti sono scaduti, come pure coloro che hanno firmato (o rinnovato) un contratto con la vostra squadra. Se la schermata indica che un vostro atleta vuole un prolungamento del contratto e voi siete d'accordo, quella seguente si occuperà del rinnovo del contratto stesso. Selezionate il numero di partite durante le quali volete disporre del giocatore (al massimo possono essere 99), ma ricordate che dovrete anche pagarlo! La schermata seguente mostrerà il salario del giocatore, che verrà dedotto dal vostro normale conto di Guil. Se accettate i termini dell'accordo, il giocatore resterà nella vostra squadra. Potete reclutare fino a otto giocatori. Ricordate: se non avrete il denaro necessario, il contratto non potrà essere prolungato.

Per trovare nuovi giocatori dovete cercare fra gli abitanti di Spira. Per cominciare ci sono 24 giocatori disponibili, che non fanno parte di nessuna formazione. Premete il tasto ◎ per proporre loro un ingaggio, concordando il numero di partite da stabilire nel contratto (da 1 a 99). Quando fate la vostra scelta, ricordate che il salario del giocatore deve essere pagato in contanti e in anticipo! Il numero di atleti disponibili varia nel caso vengano ingaggiati dei nuovi giocatori, oppure qualora un contratto esistente non venga rinnovato. Usando il tasto ◎ per rivolgervi a un giocatore, i suoi parametri compaiono in una finestra separata. I dati visualizzati variano in base al vostro Lv Cercatalenti più alto è questo livello (legato al livello della squadra, Lv), più dettagliate sono le informazioni visualizzate.

Lv Cercatalenti	Livello della squadra (Lv)
1	1 (livello iniziale)
2	2 (dopo 5 vittorie)
3	4 (dopo 15 vittorie)
Massimo	7 (dopo 30 vittorie)

Informazioni	Dal Lv Cercatalenti
Nome	1
Livello	1
Squadra	1
Contratto	1
Ingaggio	1
Parametri	2
Abilità selezionate	3
Abilità chiave	Massimo
Abilità apprese	Massimo

LA CLASSIFICA ATTUALE E IL LIVELLO DELLA SQUADRA (LV)

A seconda della competizione selezionata, viene mostrata per prima cosa la classifica della Lega o la situazione della Coppa Yevon, seguita dal nome del capocannoniere e da altre informazioni relative al livello della squadra (Lv). Quest'ultimo aumenta dopo un certo numero di vittorie (vedi tabella apposita al riguardo): il livello influenza il numero di schemi a vostra disposizione, oltre a innalzare il Lv Cercatalenti.

ABILITÀ RARE E TURBOTECNICHE DI WAKKA

Potrete ottenere le abilità Tiro Jecht 2 e Aurochs x1 soltanto dopo avere vinto una Coppa Yevon.

Tiro Jecht 2
Il livello di Tidus deve essere pari almeno a 16 per potere ottenere l'abilità Tiro Jecht 2. La probabilità di ricevere tale abilità corrisponde al livello: al livello 16, per esempio, essa è pari al 16%.

Aurochs x1
Il livello di Wakka deve essere almeno pari a 11 perché sia possibile ottenere l'abilità Aurochs x1. La probabilità di ricevere tale abilità corrisponde al livello: al livello 11, per esempio, essa è pari all'11%.

Wakka può imparare nuove Turbotecniche solo vincendo delle competizioni di blitzball. Osservate il testo seguente per sapere quali condizioni dovrete soddisfare.

Slot Attacchi
Vincere una Coppa Yevon.

Slot Status
Dovete avere appreso Slot Attacchi e avere affrontato almeno 250 scontri (a prescindere dall'averli vinti o meno). Una volta soddisfatti questi requisiti, dovrete soltanto vincere una Lega.

Slot Aurochs
Dovete avere appreso Slot Status e avere affrontato almeno 450 scontri (senza vincerli tutti). Una volta soddisfatti questi requisiti, dovrete soltanto vincere una Coppa Yevon.

Emblema di Mercurio
Per potenziare l'arma World Champion di Wakka dovete prima cosa imparare tutte le Turbotecniche. Se riuscirete a vincere una Lega, avrete quindi il 50% di possibilità di ottenere l'Emblema di Mercurio. Non preoccupatevi se vengono annunciati dei premi diversi, potrete usare un piccolo trucco: salvate la partita, caricate il salvataggio e aprite il menu Blitzball. Continuate così fino a quando il premio non è l'Emblema di Mercurio.

TATTICHE E SUGGERIMENTI

Suggerimento 1
Se volete superare la linea dei difensori avversari, premete più volte in sequenza il tasto ⊡. Non appena avete uno degli avversari a tiro, potrete selezionare Fino a e, quindi, Continua: una volta che vi sarete liberati di lui, nuotate e premete il tasto ⊚, per non farvi sorprendere da altri avversari.

Suggerimento 2
Se un giocatore con livello RS basso è in possesso di palla e un avversario si avvicina, cercate di passare il pallone a un compagno prima che venga contrastato da un avversario. Premete il tasto ⊡ in tempo per passare.

Suggerimento 3
Fate accumulare EXP ai vostri giocatori eseguendo dei passaggi. Questa tattica vi tornerà particolarmente utile quando avrete a che fare con dei giocatori deboli, in presenza di differenze significative fra i livelli dei vostri atleti oppure quando la vostra squadra è nettamente in vantaggio. Mantenente i giocatori in gruppo durante l'esecuzione di questa manovra.

Suggerimento 4
Dal momento che potete controllare un solo giocatore alla volta, dovreste cambiare schema a seconda della situazione di gioco. Per esempio, prima di tentare un tiro in porta, passate a Centrattacco. Se un avversario supera la difesa, invece, selezionate l'attacco centrale, destro o sinistro (oppure Difensivo) per poter contare sul migliore schema possibile.

Suggerimento 5
Il Tiro Jecht di Tidus significa un gol quasi assicurato! Dirigete Tidus verso la porta avversaria e lasciate che due avversari si avvicinino. Mantenete la calma e selezionate Non dribbla e Tira: il Tiro Jecht eliminerà entrambi gli avversari, permettendovi di tirare a porta sguarnita. Se gli avversari sono tre, dovrete tentare un dribbling con il primo del terzetto.

Segreti

SEGRETI

I mondo di Spira è ricco di sfide: molte di queste missioni nascoste sono accessibili soltanto una volta che avrete assunto il completo controllo dell'Aeronave. Per maggiori dettagli consultate le pagine seguenti: scoprirete inoltre tutto quello che c'è da sapere sui premi segreti e sui nuovi Eoni che vi attendono poco più in là del sentiero battuto descritto nella Soluzione.

SOTTO-GIOCHI

PIANA DEI LAMPI: I FULMINI

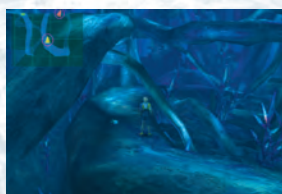
La mappa mostra la frequenza con la quale i fulmini colpiscono le diverse zone. Premendo il tasto ⊗ non appena lo schermo è illuminato da un lampo bianco, Tidus farà un balzo (fig. 1). Attenzione! Questo sistema non funzionerà se terrete costantemente premuto il tasto. Se avrete in dotazione un equipaggiamento (Equip) con l'abilità Incontri 0, non subirete alcun attacco da parte dei mostri. Un altro metodo per affrontare questa sotto-missione consiste nel relegare Tidus in una zona tra una pietra di Kyactus e una parete, in modo rimanga sempre nello stesso punto quando evita un fulmine: questa tattica, però, funzionerà in un solo luogo. Nella prima area della Piana dei lampi, scorgerete una piccola zona di territorio accessibile, situata sul lato destro del percorso: qui troverete una pietra di Kyactus e una parete che faranno proprio al caso vostro!

Se riuscite a evitare una sequenza di fulmini, di fronte alla Casa del viante di Rin compare uno scrigno contenente una ricompensa (fig. 2, ogni ricompensa si può ottenere soltanto una volta). Se riuscite a guadagnarvi più di un premio, perquisite i vari forzieri diverse volte per assicurarveli tutti. Nel caso in cui non siate in grado di schivare neppure un fulmine, potrete comunque aggiudicarvi un premio di consolazione: una razione di Etere, se venite colpiti da 30 fulmini, e un Elisir per 80 colpi subiti. Il computo dei fulmini sarà interrotto non appena esaminerete una Salvosfera o vi recherete alla Casa del viante.

01 02

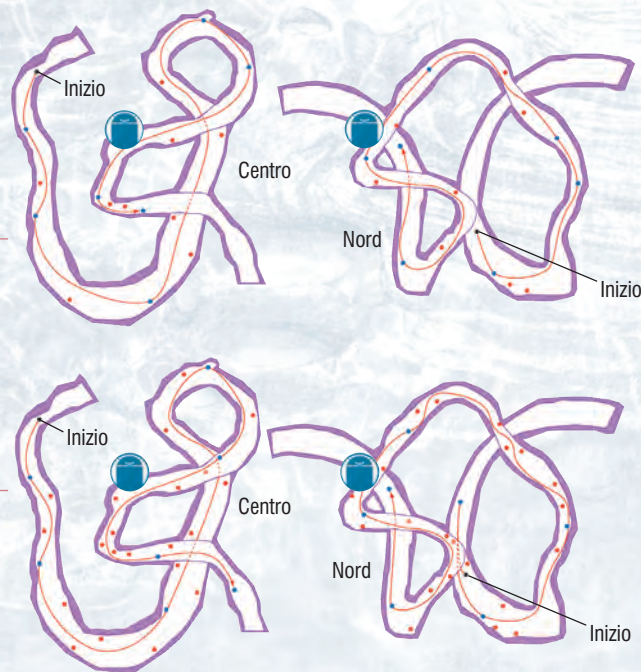
Fulmini in sequenza	Ricompensa
5	Extrapozione x2
10	Megapozione x2
20	Emmepisfera x2
50	POT fisica x3
100	Accapisfera x3
150	Megaelisir x4
200	Emblema di Marte

⊗	Parafulmine (piccolo)
⊗	Parafulmine (grande)
ϟ	Punti colpiti dai fulmini

BOSCO DI MACALANIA: CACCIA ALLE FARFALLE

03 04

Potete cimentarvi con questo sotto-gioco nel Bosco di Macalania – centro e nel Bosco di Macalania – nord. Per cominciare dovete semplicemente toccare la farfalla dai colori dell'arcobaleno che incontrerete appena prima del limitare delle zone in questione (fig. 3 e 4). Dovrete quindi toccare sette farfalle blu entro il tempo limite: fate attenzione alle farfalle rosse. Nel caso incappiate in una di esse, vi ritrovereste impegnati in una battaglia che vi farà perdere almeno un secondo. Osservate le mappe per determinare la posizione delle farfalle, come pure il vostro punto iniziale. Come ricompensa per i vostri sforzi, compariranno degli scrigni (fig. 5) secondo il seguente schema:

05

Momento	Limite di tempo	Premio (centro)	Premio (nord)
Prima della battaglia contro lo Sferogestore	40 sec.	Emmepisfera	Etere
Dopo avere sconfitto lo Sferogestore	30 sec.	Megaelisir x2	Elisir x2
Dopo avere raggiunto l'Aeronave	30 sec.	1. Telesfera* 2. Emblema di Giove*	1. Telesfera* 2. Emblema di Giove*

* Troverete molte altre farfalle rosse se tornerete nella zona con l'Aeronave (consultate la mappa 2). Dopo avere superato una delle due aree, sarete ricompensati con una Telesfera: se riuscirete a superarle entrambe, riceverete l'Emblema di Giove.

●	Farfalle blu
●	Farfalle rosse
→	Percorso ideale

DESERTO DI SANUBIA: LA VALLE DEI KYACTUS

Non appena avrete il controllo dell'Aeronave, potrete affrontare la tempesta di sabbia che infuria a nord-est del Deserto di Sanubia – est. Esaminando la pietra di Kyactus che si trova a sud della tempesta di sabbia, riceverete un misterioso indizio che vi spiegherà come trovare il primo dei dieci Custodi. La tabella mostra la locazione di questi Kyactus, mentre le mappe a pagina 105 della Soluzione vi aiuteranno a orientarvi.

06

07

N°	Sezione	Posizione / prerequisito
1	Oasi	Vicino alla Salvosfera.
2	Deserto di Sanubia – est	A nord-ovest, accanto allo scrigno che contiene quattro Granpozioni.
3	Deserto di Sanubia – ovest	Esaminate il cartello che assicura "Sensazionale sconto del 20% in tutte le case del viante!" (fig. 6), a sud dello scrigno che contiene otto Granpozioni.
4+5	Deserto di Sanubia – centro	Due Kyactus si trovano a ovest dello scrigno che contiene 10000 Guil.
6	Deserto di Sanubia – est	Esaminate la Salvosfera all'interno della tenda.
7	Deserto di Sanubia – centro	A sud-ovest, esaminate lo scrigno che contiene due Megapozioni.
8	Deserto di Sanubia – est	Al centro del vortice, accanto allo scrigno che custodisce tre Megaelisir. Il Kyactus comparirà soltanto una volta che avrete lasciato la zona per poi ritornarvi.
9	Oasi / Aeronave – coperta	Troverete il Custode accanto alla Salvosfera nell'Oasi. Sarete quindi teletrasportati sull'Aeronave: lo troverete in coperta, dove avete combattuto contro Efrey.
10	Deserto di Sanubia – ovest	Accanto alla pietra del Kyactus. Il Kyactus comparirà dietro di voi.

Salvate la partita ogni volta che se ne presenta l'occasione. Se volete prendere una scorciatoia, potete anche teletrasportarvi dalla Salvosfera nella zona centrale all'Aeronave e, da qui, tornare all'Oasi.

Una volta che avete trovato un Custode, dovrete scontrarvi con lui in un piccolo gioco: correte verso il Kyactus non appena quest'ultimo distoglie lo sguardo da Tidus (fig. 7); nel caso si voltasse, restate immobili. Il vostro sforzo, infatti, sarà vano se sarete sorpresi in movimento. Durante il confronto con il Guardiano numero 7, avrete persino la possibilità di aprire tre scrigni extra, contenenti due Neromagiliti, un'Eliomagilite e una Sacromagilite. Avrete a disposizione tre tentativi per ogni Guardiano: se fallirete, riceverete la Sfera del Perdente. Raggiungendo una delle creature verdi entro il tempo limite, sarete costretti a combatterla (con l'eccezione del Custode numero 9).

A prescindere dalla vittoria o dalla sconfitta in queste battaglie, riceverete una sfera con inciso il nome del Custode in questione: dopo averla inserita nella pietra del Kyactus, potrete mettervi alla ricerca del Custode seguente. La tempesta di sabbia si placherà non appena avrete inserito tutte le sfere: a quel punto potrete raggiungere i due scrigni nella vallata, uno dei quali conterrà l'Emblema di Venere (fig. 8). Il secondo scrigno si trova un po' più a nord e il suo contenuto varia a seconda del numero di Custodi che siete riusciti a catturare:

Kyactus	Ricompensa
1-2	Pozione
3-5	Elisir
6-7	Megaelisir
8-9	Empatosfera

08

PIANA DELLA BONACCIA: ADDESTRAMENTO DEI CHOCOBO

Parlate con l'addestratrice di Chocobo a nord-ovest della Piana della bonaccia. Se siete già in possesso dell'Aeronave, la troverete ad attendervi a sud dei negozi (fig. 9). La sessione di addestramento è composta da quattro esercizi:

1. Hic hic chocobo: guidate il Chocobo fino alla linea del traguardo, entro un tempo limite di 12.8 secondi (fig. 10). Da questo momento in poi, potrete cavalcare nella Piana della bonaccia.
2. Zig zag chocobo: dovete evitare alcuni palloni che vi vengono scagliati contro mentre cercate di raggiungere il traguardo.
3. Zig zagone chocobo: come sopra, solo che ora oltre ai palloni dovete evitare anche degli uccelli.
4. Zaffa-chocobo: si tratta di una gara (fig. 11)! L'obiettivo è concludere il percorso nel minor tempo possibile. Per ogni pallone che raccogliete, dal vostro tempo complessivo vengono sottratti tre secondi: la collisione con gli uccelli presenti sul percorso comporterà però delle penalità.

Se riuscirete a rispettare il limite di tempo, riceverete un premio: inoltre, sarete nuovamente premiati ogni volta che migliorerete il vostro record.

Addestramento	Premio iniziale	Premio per il miglioramento del record
Hic hic chocobo	Elisir	Extrapozione
Zig zag chocobo	Passosfera Lv 1	Megapozione
Zig zagone chocobo	Passosfera Lv 2	Etere
Zaffa-chocobo	Passosfera Lv 3	Turboetere

Quando giocate a Zaffa-chocobo, non vi basta solamente arrivare al traguardo per conquistare la vittoria! Ciò che conta è il tempo complessivo, che dipende dal numero di palloni e di uccelli che avrete toccato!

Per riuscire a vincere il Simbolo del Sole, dovrete completare la gara con un tempo pari ad almeno 0 secondi! Ma... come? Immaginiamo che arriviate al traguardo in 35.9 secondi, avendo toccato un uccello: questo significa che il tempo "reale" finale sarà pari a 38.9 secondi. Avete però toccato anche 13 palloni, il che significa 13 x 3 secondi sottratti dal risultato finale: ecco così che ottenete un tempo finale inferiore a 0 secondi (sullo schermo viene mostrato il tempo di 0:0.0). Si tratta di una sfida difficile, ma non impossibile. All'inizio della gara, nel momento della distribuzione dei palloni, avrete però bisogno di un pizzico di fortuna: per esempio, se le prime cinque sfere compaiono di fianco all'allenatrice, non avrete molte possibilità di farcela.

09

10

11

TEMPIO DI REMIEM: LA GARA DEI CHOCOBO

Per iniziare la gara, parlate con il Chocobo a est del Tempio di Remiem (fig. 12). Se taglierete per primi la linea del traguardo, sarete ricompensati con lo Specchio offuscato. Troverete sei scrigni del tesoro sparsi lungo il percorso di gara (fig. 13), oltre a diversi bastoni dai colori sgargianti: toccando gli scrigni e arrivando comunque al traguardo prima dell'altro Chocobo, vi aggiudicherete dei premi aggiuntivi:

Scrigni	Ricompensa
0	Specchio offuscato
1	Elisir
2	Megaelisir
3	Ali per l'ignoto x30
4	Pendulum x30
5	Triostella x60

Se conseguirete per diverse volte un particolare risultato, ogni successo verrà ricompensato con una Pozione. Purtroppo non è possibile toccare tutti e sei gli scrigni e arrivare primi sul traguardo: state alla larga dai bastoni colorati, perché ogni volta che ne toccherete uno, dal risultato finale verrà sottratto uno scrigno! Esaminate la mappa per trovare il percorso migliore.

12

13

(icona)	Scrigno
●●●●	Bastoni
➜	Percorso ideale

AERONAVE

Poco prima di penetrare all'interno di Sin, potrete assumere il controllo dell'Aeronave. La lista delle opzioni vi mostrerà tutte le destinazioni accessibili.

- Dentro Sin (vicino l'aeronave)
- Isola Besaid – spiaggia
- Porto Kilika – molo
- Luka – entrata dello stadio
- Via Mihen – casa del viante
- Via Djose – via micorocciosa – resti Albhed
- Fluvilunio – stazione sud shoopuf
- Guadosalam – locanda
- Piana dei lampi – casa del viante
- Lago di Macalania – casa del viante
- Bikanel – Oasi
- Gran ponte
- Piana della bonaccia – centro
- Monte Gagazet – entrata
- Rovine di Zanarkand

LUOGHI SEGRETI

La funzione Ricerca vi permette di scoprire i luoghi segreti presenti sulla mappa: le coordinate X e Y, in questo caso, sono l'unica cosa che conta. Potrebbe risultare necessario muovere il puntatore mentre premete più volte il tasto ⊗. Una volta ricevuto il messaggio che vi informerà della nuova destinazione disponibile, potrete selezionarla normalmente dall'elenco.

Asse X	Asse Y	Destinazione
11-16	57-63	Tempio di Baaj – Rovine sommerse – gran sala
12-16	41-45	Dune di Sanubia
29-32	73-76	Cascate di Besaid – via delle cascate
33-36	55-60	Rovine di Mihen – casa del viante
39-43	56-60	Campo di battaglia – via micorocciosa – spiaggia
69-75	33-38	Rovine di Omega

Tempio di Baaj
Tuffatevi in acqua a nord: se nuoterete fino all'ingresso del tempio, comparirà Josguein (fig. 1): la battaglia vedrà coinvolti Tidus, Rikku e Wakka e vi torneranno molto utili le protezioni contro Pietra e Morte. Se un membro del gruppo viene inghiottito dall'avversario, potrete usare il comando Extra Infuria per ferire Josguein e costringerlo a rigettare subito la sua vittima. Una volta ottenuta la vittoria, non dovrete andare molto lontano per trovare l'Arma dei 7 astri di Lulu e l'Eone Anima (consultate le sezioni sulle Armi dei 7 astri e sugli Eoni segreti per ulteriori informazioni).

Dune di Sanubia
Lo scrigno contiene la spada Ascalon (fig. 2), che conferisce a Tidus l'abilità AP x 2.

Cascate di Besaid
Questo scrigno (fig. 3) contiene la lancia Dragoon di Kimahri (Contramagia, Duck & Boxe e due slot liberi).

01

02

03

Rovine di Mihen
Scorgerete Tidus come una piccola sagoma sullo sfondo (fig. 4). A sinistra troverete uno scrigno contenente Anchorman di Rikku (Priorità, ATT Veleno + e uno slot libero).

Campo di battaglia
Pochi metri a nord della Salvosfera troverete uno scrigno (fig. 5), contenente un Anello Diadema per Lulu (Mangiagelo, Mangiafuoco e Mangiacqua).

Rovine di Omega
In questo labirinto di caverne vi attendono mostri sconosciuti e nuove sfide. L'unica Salvosfera si trova proprio all'ingresso, mentre la mappa di gioco mostra soltanto le zone che avete già visitato (fig. 6). Andate a pagina 212 per sapere tutto quello che serve per sopravvivere alle Rovine di Omega.

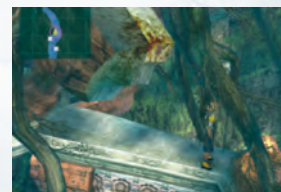
04

05

06

PASSWORD

Dovrete inserire delle password per accedere a determinati luoghi. Non è necessario che leggiate gli indizi in Albhed durante il gioco, per poterle utilizzare.

God Hand: via micorocciosa - valle
Usate lo Specchio dei 7 astri (consultate a pagina 214) per aprire lo scrigno all'estremità nord della vallata (fig. 7): al suo interno è custodita l'Arma dei 7 astri di Rikku, God Hand. Il primo indizio che porta alla password si trova nelle rovine all'estremità occidentale della via Mihen – estremo sud. L'indizio seguente è sull'affioramento roccioso a nord della Piana della bonaccia, dove scoprirete anche quanto lontano dovrete andare per trovare il prossimo. Dopo altri tre indizi, troverete la password al suolo (fig. 8).

Victorias: Rovine di Besaid 1 – via dei ruderi
Qualcuno ha abbandonato uno scrigno del tesoro contenente la protezione Victorias, lungo la via dei ruderi di Besaid (fig. 9): questa difenderà Rikku da Tuono, Fuoco e Gelo. Combinate le iscrizioni Albhed del Bosco di Kilika e del Deserto di Sanubia – centro per scoprire la password.

Murasame: Rovine di Besaid 2 – via dei ruderi
Troverete uno scrigno contenente la spada Murasame di Auron fra le rovine di Besaid. Essa dispone persino dell'abilità Consumo MP = 1 (fig. 10). Esaminate le colonne nelle Rovine sommerse per trovare il primo indizio, che vi porterà nella torre parafulmine, a nord nella Piana dei lampi. La password si trova sulla sinistra, appesa alla quarta colonna (quella accanto alla Salvosfera).

07

08

09

10

GIRO TURISTICO

Gli abitanti di Spira stanno discutendo dei recenti eventi occorsi nella battaglia contro Sin: ci sono alcune novità, come scoprirete incontrando di nuovo Tromell a Guadosalam e visitando l'Oltremondo, dove troverete il Simbolo di Marte per Lulu (fig. 11).

Tornate con la memoria al Lago di Macalania: avevate consigliato a Clasko di tentare la fortuna allevando Chocobo ed egli ora vi offrirà come segno di riconoscenza un'Empatofera, a bordo della nave Liki (fig. 12). Dopo essere arrivati a Kilika, proseguite in direzione di Luka: troverete un giovane seduto sul ponte superiore della nave Winno (fig. 13): parlate con lui fino a quando non vi chiederà di contare i gabbiani. Rispondendo "11", otterrete l'Encantador, che aumenterà la POT magica di Wakka del 38%. Una volta a Luka, prendete il Simbolo di Mercurio da un armadietto nello spogliatoio. Troverete anche una delle sfere di Auron di fronte alla sua stanza.

11

12

13

La Turbotecnica di Auron
Dopo la sconfitta dello Sferogestore nel Bosco di Macalania, vedrete diverse sfere sparse per tutta Spira, per simboleggiare il viaggio di Auron con Lord Braska e Jecht (fig. 14). Auron imparerà la sua quarta Turbotecnica, Huragano (fig. 15), dopo aver visto tutte le dieci sfere. Date un'occhiata all'elenco seguente per scoprire dove trovarle, ma fate attenzione agli Eoni malvagi durante la vostra ricerca!

	Luogo	Posizione / prerequisito
☐	Bosco di Macalania	Automaticamente dopo la sconfitta dello Sferogestore
☐	Besaid	A destra, di fronte al tempio (fig. 16)
☐	Nave Liki – timoniera	Salire a bordo a Besaid
☐	Luka – stadio, seminterrato A	Di fronte allo spogliatoio
☐	Via Mihen vecchia – sud	Accanto allo scrigno contenente il Simbolo di Saturno
☐	Via micorocciosa – dirupo	Alla sommità, accanto alla Salvosfera (fig. 17)
☐	Fluvilunio – stazione sud shoopuf	Di fronte alla tenda a ovest
☐	Piana dei lampi – sud	Accanto alla seconda colonna (vista da nord), sopra lo scrigno che contiene l'Idrobomber
☐	Bosco di Macalania – sud	Alla svolta verso la Piana della bonaccia
☐	Monte Gagazet – sentiero	Consultate la mappa a pagina 121 della Soluzione

14

15

16

17

Fare spese
A questo punto quasi tutti i mercanti vendono delle nuove merci. Sul Monte Gagazet scoprirete che il Ronso ai piedi del pendio ha deciso di mettersi in affari: se riuscirete a oltrepassare Dark Valefor, troverete a Besaid diversi equipaggiamenti (Equip) con tre slot per abilità liberi . All'estremità sud del bosco di Macalania, Wantz sembra avere l'esclusiva per la vendita di equipaggiamenti con quattro slot per abilità (fig. 18). Cercate di sfruttare questa occasione, in quanto equipaggiamenti così versatili sono davvero molto rari!

WANTZ (BOSCO DI MACALANIA - SUD)

Armi	Guil	Abilità
Spada Poliedro	100000	(4)
Asta Poliedro	100000	(4)
Goleada	100000	(4)
Mogupoker	100000	(4)
Lancia Poliedro	100000	(4)
Phosphorescent	100000	(4)
Flexibile	100000	(4)
Tetrascudo	100000	(4)
Tetravera	100000	(4)
Tetrafascia	100000	(4)
Tetranello	100000	(4)
Tetramitena	100000	(4)
Tetrarmilla	100000	(4)
Tetratarga	100000	(4)

18

Un giro al tempio
Se siete in possesso dell'Aeronave, potrete entrare nei naosdi determinati templi, dove troverete degli Eoni nella loro forma originale di Intercessori (fig. 19). Riceverete anche un oggetto e avrete l'occasione di esaminare alcuni scrigni del tesoro (fig. 20). Consultate l'elenco seguente per sapere quali possibili ricompense vi attendono:

Luogo	Oggetti	Contenuto degli scrigni
Besaid	Destrosfera	Pozione x2, Elisir, MBiancosfera, Granpozione
Kilika	Fortunosfera	Difesfera fis, Rapidosfera, Mirasfera
Djose	Fortunosfera	Rapidosfera, Difesfera mag
Macalania	Potesfera mag	Mirasfera, Difesfera mag
Remiem	Difesfera fis	-
Grotta dell'intercessore rapito	Potesfera fis	-

19

20

Dizionari Albhed
I collezionisti più avidi di dizionari Albhed riceveranno dei nuovi volumi con i quali ampliare le loro conoscenze, nel corso del gioco (elenco 1). Comunque è anche possibile tradurre da soli i termini Albhed (elenco 2).

Quando avrete raccolto tutti e 26 i Dizionari, Rin vi consegnerà 99 Controchiavi nel corridoio dell'Aeronave. 30 di queste saranno sufficienti per attivare l'abilità Biturbo su un'arma. L'elenco a pagina 147 mostra le pagine di riferimento per le collocazioni di tutti i Dizionari.

.

1

Dizionari raccolti	Titolo	Traduzione
4	Amasahdyna	Elementare
7	Ehdansateu	Intermedio
10	Sateu	Medio
13	Yjyhwydu	Avanzato
16	Mehkiecdy	Linguista
19	Cbaleymecdy	Specialista
22	Syacdnu	Maestro
26	Sytnamehkiy	Madrelingua

2

Albhed	Italiano	Albhed	Italiano
A	E	N	R
B	P	O	Y
C	S	P	B
D	T	Q	X
E	I	R	H
F	W	S	M
G	K	T	D
H	N	U	O
I	U	V	F
J	V	W	Z
K	G	X	Q
L	C	Y	A
M	L	Z	J

ZOOLAB

urtroppo non esiste alcun collegamento diretto dall'Aeronave allo Zoolab. Potete comunque noleggiare un Chocobo a sud della zona di atterraggio nella Piana della bonaccia; posto che abbiate almeno superato l'addestramento di livello 1. Il proprietario dello Zoolab vorrebbe che vi metteste in viaggio per Spira per catturare dei mostri per conto suo: per riuscirci dovrete sconfiggere le creature in questione usando un'arma dotata dell'abilità Cattura (è necessario infliggere soltanto l'ultimo colpo con quest'arma). Attenzione: soltanto le armi vendute dal proprietario dello Zoolab sono dotate di questa particolare abilità.

Se vi impegnerete a fondo nella cattura dei mostri, i vostri sforzi verranno ricompensati con diversi premi. Potete anche combattere contro le creature catturate nello Zoolab, pagando una determinata somma: si tratta di una opportunità estremamente utile, qualora vogliate corrompere un particolare mostro per evitare di dovervi mettere sulle tracce di un suo simile.

REGISTRO DEI MOSTRI

Le tabelle seguenti elencano tutti i mostri che si possono catturare nelle zone indicate: potete catturarne fino a dieci per ogni specie. Non dimenticatevi che i mostri possono anche spostarsi da un'area all'altra.

Besaid (3)
☐ Dingo ☐ Condor ☐ Budino d'acqua

Kilika (4)
☐ Deinonychus ☐ Ape Killer ☐ Elemento giallo
☐ Balsamiko

Via Mihen (8)
Indirizzate la vostra caccia a sud e a nord della Casa del viante, sulla via Mihen nuova e sulla via Mihen vecchia. Tutti i Budini di fuoco verranno inseriti nella lista della via micorocciosa.
☐ Mihen Phang ☐ Ipiria ☐ Occhio fluttuante
☐ Elemento bianco ☐ Rarth ☐ Vivre ☐ Piros ☐ Bikorno

Via micorocciosa (7)
I Garuda tendono a concentrarsi nella zona del Dirupo, nei pressi della Salvosfera. Fate attenzione: le 3 Dark Magus sono in agguato a sud-ovest della svolta che conduce dalla via micorocciosa alla valle.
☐ Raptor ☐ Gandharva ☐ Budino di tuono ☐ Elemento rosso
☐ Ramashut ☐ FungOngo ☐ Garuda

Via Djose (7)
Il Fluvilunio, l'unico luogo dove troverete degli Ochu, fa anch'esso parte di questa zona. Diversi mostri della via micorocciosa si aggirano nella zona meridionale: i Simurgh sono piuttosto sfuggenti, ma avrete buone possibilità di incontrarli intorno al punto dove avevate trovato il Dizionario Albhed 11.
☐ Garm ☐ Simurgh ☐ Lesmathor ☐ Budino di neve
☐ Bunyips ☐ Basilisk ☐ Ochu

Piana dei lampi (8)
Troverete i Thytan soltanto a nord, dove Dark Ixion vi attenderà durante le fasi più inoltrate del gioco. Le vostre possibilità di catturare dei Kyactus saranno notevolmente più alte se userete il tasto ◎ per esaminare le pietre dei Kyactus (consultate a pagina 96 della Soluzione).
☐ Meryujin ☐ Aroj ☐ Buel ☐ Elemento dorato ☐ Kusarik
☐ Larva ☐ Thytan ☐ Kyactus

Macalania (10)
Lupi delle nevi, Occhi diabolici, Budini di ghiaccio e Mafut si trovano soltanto nei pressi della Casa del viante e ancora più a nord. Gli altri mostri si possono individuare nel Bosco di Macalania.
☐ Lupo delle nevi ☐ Shumelke ☐ Vespa ☐ Occhio diabolico
☐ Budino di ghiaccio ☐ Elemento blu ☐ Mulfus ☐ Mafut
☐ Kushipos ☐ Chimera

Bikanel (6)
Troverete i mostri più pericolosi nella zona nord-occidentale del Deserto di Sanubia – centro. Nella vallata con lo stesso nome vi attenderanno diversi Kyactus, ma prima di trovarli dovrete riuscire ad accedervi.
☐ Lupo del deserto ☐ Alcione ☐ MushuHushu ☐ Zuu
☐ Anellidus ☐ Kyactus

Piana della bonaccia (9)
I mostri più potenti vivono nella zona nord-occidentale della Piana della bonaccia, mentre Iaguari e Molboro si trovano anche nei pressi della Grotta dell'intercessore rapito. Lo Zoolab aprirà i battenti una volta che avrete catturato almeno un esemplare di tutti i nove mostri della Piana della bonaccia. Lo scrigno contenente Nirvana di Yuna comparirà nello stesso momento: per aprirlo vi servirà lo Specchio dei 7 astri (fig. 1).
☐ Scoor ☐ Nebiros
☐ Budino di fiamme ☐ Shred
☐ Anacondar ☐ Hoga
☐ Iaguaro ☐ Chimera Brain ☐ Molboro

01

Grotta del crepaccio (9)
Questo è uno dei nomi con i quali è nota la Grotta dell'intercessore rapito. Troverete degli Epej nella zona iniziale della caverna del crepaccio. Galkimasela e Heg si incontrano invece lungo il sentiero, mentre i Tomberry sono estremamente rari e separati fra loro: potreste vagare per ore nella grotta senza incontrarne neppure uno. Le vostre possibilità saranno leggermente più elevate nella camera a nord e nella zona circostante lo scrigno contenente la Passosfera Lv 2 (consultate a riguardo la mappa che si trova a pagina 209).
☐ Yowie ☐ Galkimasela ☐ Elemento scuro ☐ Heg ☐ Son
☐ Varaha ☐ Epej ☐ Fantasma ☐ Tomberry

Monte Gagazet (12)
Una volta che avrete catturato tutte le specie di mostri che vivono sul Monte Gagazet, verrete ricompensati con la Corona di boccioli, che si rivelerà estremamente utile nel Tempio di Remiem. Nella zona meridionale del Monte Gagazet incontrerete anche alcuni mostri originari della Grotta dell'intercessore rapito. Potreste trovare queste creature nella grotta. Incapperete in alcuni mostri anche a Zanarkand.
☐ Mal Bernardo ☐ Alyman ☐ Budino oscuro ☐ Granad
☐ Grat ☐ Grendel ☐ Ashoor ☐ Mandragora ☐ Behemoth
☐ Splasher ☐ Aquelous ☐ Echeneis

Dentro Sin (9)
Gli Ultra Might viaggiano sempre in coppia e il vostro compito consiste nel catturarne 10 per ogni tipo. Fortunatamente, una volta catturato, un King Behemoth non scatena il suo consueto e devastante attacco finale Meteo!
☐ Exoray ☐ Alyadin ☐ Ultra Might ☐ Ultra Might
☐ Demomonolix ☐ Molboro il Grande ☐ Barbatos
☐ Adamanthart ☐ King Behemoth

Rovine di Omega (10)
Sarete in grado di affrontare tutti i mostri presenti in questa zona al primo livello delle Rovine di Omega. Anche molti mostri provenienti dalla sezione Dentro Sin faranno la loro comparsa.
☐ Zauras ☐ Desflot ☐ Elemento nero ☐ Haruma ☐ Kushipos
☐ Esprit ☐ Mechy ☐ Master Iaguaro ☐ Mastro Tomberry
☐ Varna

MOSTRI SPECIALI

Se sarete stati diligenti durante la vostra caccia ai mostri, nuove creature vedranno la luce nello Zoolab. Ci sono tre categorie diverse: Campioni di zona, Campioni di specie e Prototipi Zoolab. Oltre a ricevere dei premi per ogni nuovo mostro, potrete combattere contro di loro nello Zoolab. Se avrete contribuito alla creazione di dieci nuovi mostri Campioni di zona e Campioni di specie, sarete ricompensati con un Emblema di Saturno.

02

Campioni di zona
Una volta catturato almeno un esemplare di tutte le specie originarie di una particolare zona, il proprietario dello Zoolab darà vita a una speciale Area di Creazione (fig. 2). Inizialmente potrete combattere gratuitamente contro tutti i nuovi mostri: in seguito, però, ogni scontro vi costerà 6000 Guil, per cui cercate di sfruttare al meglio l'occasione!

Tutti i mostri in...	Risultato della crescita	Ricompensa
Besaid	Trusthevis	Filtro energetico x99
Kilika	Molboro Beta	Zanna velenosa x99
Via Mihen	Kolossos	Fluido vitale x99
Via micorocciosa	Iaguaro regina	Candela della vita x99
Via Djose	Yormungand	Granata fossile x99
Piana dei lampi	Kyactus	Piuma di chocobo x99
Macalania	Espada	Eliomagilite x60
Bikanel	Abyss Worm	Neromagilite x99
Piana della bonaccia	Chimera X	Vento d'Oltremondo x60
Grotta del crepaccio	Don Tomberry	Clessidra d'argento x40
Monte Gagazet	Catoblepas	Corona di boccioli
Dentro Sin	Abadon	Cortina lunare x99
Rovine di Omega	Vorban	Portafoglio gonfio x60

Le informazioni di questa tabella sono valide per tutti i mostri Campioni di zona. Le eccezioni sono indicate con il simbolo *.

Status alterati		STU	IMM	SCH	IMM	BLI	IMM	GIF	IMM	STE	IMM	GEM	IMM *1,3,5	ZOM	IMM	KRB	IMM *6,7
MGB	IMM *2,6,7	PZB	IMM *2,6,7	GSB	IMM *2,6,7	DRO	IMM *2	TOD	IMM	REI	IMM	TDU	0 (200)	EX	0	SHE	0	PRO	0
REF	0	HAS	0	REG	0	WAN	0	DUR	IMM *4	ANA	IMM *4	DEM	IMM *4	RET	IMM *4	WEG	IMM *4	ZAN	Lv. 4

Oggetti	Raro	Materioscura x1	Equip	Freq.	255/256	Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Nemitec	-	AP	8000 (8000)	Guil	0	*1 Yormungand (0) *2 Espada (0) *3 Espada (50) *4 Trusthevis (0) *5 Trusthevis (90) *6 Chimera X, Catoplepas (50) *7 Trusthevis, Yormungand (90)				

TRUSTHEVIS

POT fisica	73	Dif fisica	41	POT magica	32	DIF magica	82	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	32	Fortuna	18	Destrezza	5	Mira	100	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Lacrimogeno x3	Raro	Fluido energetico x2	Spazi Abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	320000 (10000)	MP	115
Abilità Protezioni	HP +10%, HP +20%, HP +30%								Oggetti	Normale	Amuleto x2	
Abilità Armi	ATT magico +5%, ATT magico +10%, ATT magico +20%											

MOLBORO BETA

POT fisica	60	Dif fisica	24	POT magica	53	DIF magica	63	Elementi	Fuoco	x1,5	Tuono	-
Rapidità	34	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	120	Acqua ASS	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Panacea x4	Raro	Fluido magico x2	Spazi Abilità	3–4	Abilità collegate	1–4	HP	640000 (12000)	MP	200
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +								Oggetti	Normale	Filtro magico x2	
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +											

KOLOSSOS

POT fisica	88	Dif fisica	60	POT magica	12	DIF magica	1	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	36	Fortuna	25	Destrezza	0	Mira	150	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Fluido energetico x4	Raro	Fluido vitale x2	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	440000 (15000)	MP	20
Abilità Protezioni	HP +10%, HP +20%, HP +30%								Oggetti	Normale	Fluido rigenerante x20	
Abilità Armi	Contrattacco, Duck & Boxe, Contramagia											

IAGUARO REGINA

POT fisica	1	Dif fisica	40	POT magica	70	DIF magica	40	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	75	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Vento d'Oltremondo x2	Raro	Sacromagilite x1	Spazi Abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	380000 (10000)	MP	80
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +								Oggetti	Normale	Eliomagilite x3	
Abilità Armi	ATT Morte +, AP x 2											

YORMUNGAND

POT fisica	77	Dif fisica	33	POT magica	80	DIF magica	186	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	53	Fortuna	15	Destrezza	6	Mira	130	Acqua -	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Granata fossile x4	Raro	Triostella x1	Spazi Abilità	3–4	Abilità collegate	1–4	HP	520000 (10000)	MP	63
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +								Oggetti	Normale	Examagilite x2	
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +											

KYACTUS

POT fisica	255	Dif fisica	100	POT magica	255	DIF magica	255	Elementi		Fuoco	IMM	Tuono	IMM
Rapidità	80	Fortuna	15	Destrezza	240	Mira	180	Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	IMM
Ruba	Normale	Piuma di chocobo x2	Raro	Portafoglio gonfio x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	100000 (10000)	MP	0	
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%								Oggetti	Normale	Sacromagilite x3		
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%												

ESPADA

POT fisica	44	Dif fisica	100	POT magica	31	DIF magica	160	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	51	Fortuna	15	Destrezza	12	Mira	100	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Ombra d'Oltremondo x4	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	280000 (15000)	MP	120	
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%								Oggetti	Normale	Carta d'identità x1		
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%												

ABYSS WORM

POT fisica	60	Dif fisica	24	POT magica	93	DIF magica	63	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	22	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	120	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Neromagilite x4	Raro	Nettare energetico x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	480000 (12000)	MP	200	
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%								Oggetti	Normale	Filtro energetico x1		
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%												

CHIMERA X

POT fisica	66	Dif fisica	10	POT magica	68	DIF magica	10	Elementi		Fuoco	IMM	Tuono	IMM
Rapidità	29	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	180	Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	IMM
Ruba	Normale	Fluido magico x2	Raro	Fluido energetico x2	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	120000 (10000)	MP	30	
Abilità Protezioni	Mangiafuoco, Mangiacqua, Mangiagelo								Oggetti	Normale	Gamberosfera x1		
Abilità Armi	Fuocattacco, Acquattacco, Gelattacco												

DON TOMBERRY

POT fisica	95	Dif fisica	100	POT magica	75	DIF magica	100	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	37	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	80	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Candela della vita x2	Raro	Portafoglio gonfio x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	2–4	HP	480000 (10000)	MP	120	
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +								Oggetti	Normale	Vento d'Oltremondo x3		
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +												

CATOPLEPAS

POT fisica	76	Dif fisica	33	POT magica	58	DIF magica	27	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	47	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	180	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Fluido rigenerante x3	Raro	Filtro energetico x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	2–4	HP	550000 (10000)	MP	160	
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +								Oggetti	Normale	Triostella x1		
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +												

ABADDON

POT fisica	40	Dif fisica	180	POT magica	95	DIF magica	160	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	120	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	130	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Sale purificatore x3	Raro	Eliomagilite x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	380000 (10000)	MP	780	
Abilità Protezioni	DIF magica +5%, DIF magica +10%, DIF magica +20%								Oggetti	Normale	Nettare magico x1		
Abilità Armi	ATT magico +5%, ATT magico +10%, ATT magico +20%												

VORBAN

POT fisica	95	Dif fisica	100	POT magica	75	DIF magica	100	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	33	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	80	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Normale	Fluido rigenerante x2	Raro	Nettare energetico x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	630000 (10000)	MP	120	
Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%								Oggetti	Normale	Empatosfera x1		
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%												

SUGGERIMENTI

Se un avversario vi sconfigge con un solo colpo e sullo schermo non compaiono dati relativi ai danni, allora dovrete proteggere il resto del gruppo dallo status alterato Morte.

Gli status alterati Anti della Turbotecnica Redenzione di Auron sono sempre immediati, a meno che il mostro scelto come bersaglio non sia completamente immune.

La cosa migliore da fare è usare un'arma dotata di Iniziativa per contrastare l'Attacco prioritario nemico di Molboro Beta. Gli Slot Attacchi di Wakka o As del blitzball di Tidus si riveleranno estremamente utili nella lotta contro Kyactus. Se state affrontando Don Tomberry, infine, evocate un Eone e osservate il vostro avversario mentre si appresta a risolvere il problema (fig. 3)!

Per quanto riguarda le ricompense, ricordate che potete avere soltanto 99 oggetti con voi: per prima cosa vendete o usate ogni oggetto superfluo. Potete fare ciò, ricorrendo all'opzione Modifica, potenziando i Parametri degli Eoni o insegnando loro nuove abilità.

03

Campioni di specie

Se catturerete un numero molto elevato di mostri diversi (fig. 4 e 5), fra i Campioni di specie nasceranno dei nuovi mostri. Ogni battaglia dopo la prima contro un Campione di specie vi costerà 8000 Guil.

04

05

Le informazioni di questa tabella sono valide per tutti i mostri Campioni di Specie. Le eccezioni sono indicate con il simbolo *.

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM *1	BLI	IMM *2	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM *3	ZOM	IMM	VIS	*
KEL	*	SCU	*	MAJ	*	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (200)	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Oggetti	Raro	Materioscura x1	Equip	Freq.	255/256	Tangente	Guil	-	Oggetto	-
Nemitec	-	AP	10000 (10000) *4	Guil	-					

*1 Honet (0) *2 Budino Jumbo (20) *3 Budino Jumbo (0) *4 Juggernaut (8000 (10000) * Consultate le tabelle dei singoli mostri.

FENRIL

Status alterati	VIS	IMM	KEL	IMM	SCU	99	MAI	99

POT fisica	73	Dif fisica	40	POT magica	12	DIF magica	165
Rapidità	200	Fortuna	30	Destrezza	60	Mira	200

Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2		
	Acqua	x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	-

Ruba	Normale	Coda di chocobo x2	Raro	Piuma di chocobo x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	2–4	HP	850000 (99999)	MP	300

Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +	Oggetti	Normale	Rapidosfera x1
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +			

Vi serviranno tre esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Code di chocobo.

- ☐ Dingo (Besaid)
- ☐ Mihen Phang (Via Mihen)
- ☐ Garm (Via Djose)
- ☐ Lupo delle nevi (Macalania)
- ☐ Lupo del deserto (Bikanel)
- ☐ Scoor (Piana della bonaccia)
- ☐ Mal Bernardo (Monte Gagazet)

ORNITORESTES

Status alterati	VIS	IMM	KEL	IMM	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	83	Dif fisica	55	POT magica	30	DIF magica	170
Rapidità	130	Fortuna	20	Destrezza	80	Mira	200

Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	-		
	Acqua	IMM	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Carta d'identità x1	Raro	Piuma di chocobo x1	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	800000 (99999)	MP	300

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	Anima del baro x2
Abilità Armi	Biturbo			

Vi serviranno tre esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Fluidi energetici.

- ☐ Dinonix (Kilika)
- ☐ Ipiria (Via Mihen)
- ☐ Raptor (Via micorocciosa)
- ☐ Meryujin (Piana dei lampi)
- ☐ Yowie (Grotta del crepaccio)
- ☐ Zaurus (Rovine di Omega)

PTERIX

Status alterati	VIS	90	KEL	90	SCU	90	MAI	90

POT fisica	90	Dif fisica	100	POT magica	5	DIF magica	100
Rapidità	60	Fortuna	15	Destrezza	60	Mira	200

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-		
	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Lacrimogeno x4	Raro	Candela della vita x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	100000 (99999)	MP	0

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	Destrosfera x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno quattro esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Megafenici.

- ☐ Condor (Besaid)
- ☐ Simurgh (Via Djose)
- ☐ Alcione (Bikanel)

HONET

Status alterati	VIS	95	KEL	95	SCU	95	MAI	95

POT fisica	63	Dif fisica	70	POT magica	88	DIF magica	95
Rapidità	102	Fortuna	33	Destrezza	17	Mira	160

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-		
	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Zanna velenosa x4	Raro	Sale purificatore x2	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	620000 (50000)	MP	180

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	Mirasfera x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno quattro esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Filtri magici.

- ☐ Ape Killer (Kilika)
- ☐ Lesmathor (Via Djose)
- ☐ Vespa (Macalania)
- ☐ Nebiros (Piana della bonaccia)

VIZALSHA

Status alterati	VIS	IMM	KEL	80	SCU	99	MAI	80

POT fisica	12	Dif fisica	230	POT magica	77	DIF magica	230
Rapidità	33	Fortuna	15	Destrezza	80	Mira	110

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-		
	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Elettromagilite x4	Raro	Filtro magico x1	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	95000 (10000)	MP	840

Abilità Protezioni	MP +10%, MP +20%, MP +30%	Oggetti	Normale	Emmepisfera x1
Abilità Armi	AP x 2			

Vi serviranno quattro esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Fluidi magici.

- ☐ Gandharva (Via micorocciosa)
- ☐ Aroj (Piana dei lampi)
- ☐ Galkimasela (Grotta del crepaccio)

COME GIOCARE
PERSONAGGI
SOLUZIONE
OGGETTI
MOSTRI
BLITZBALL
SEGRETI

UNIOCULUM

Status alterati	VIS	0	KEL	0	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	55	Dif fisica	58	POT magica	77	DIF magica	183
Rapidità	38	Fortuna	15	Destrezza	10	Mira	85

Elementi	Fuoco	IMM	Tuono	IMM		
	Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	-

Ruba	Normale	Cortina lunare x3	Raro	Sacromagilite x1	Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	HP	150000 (15000)	MP	270

Abilità Protezioni	MP +10%, MP +20%, MP +30%	Oggetti	Normale	Difesfera mag x1
Abilità Armi	AP x 3			

Vi serviranno quattro esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Nettari energetici.

- ☐ Occhio fluttuante (Via Mihen)
- ☐ Buel (Piana dei lampi)
- ☐ Occhio diabolico (Macalania)
- ☐ Alyman (Monte Gagazet)
- ☐ Desflot (Rovine di Omega)

BUDINO JUMBO

Status alterati	VIS	IMM	KEL	IMM	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	3	Dif fisica	255	POT magica	98	DIF magica	80
Rapidità	60	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0

Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	ASS		
	Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	-

Ruba	Normale	Cortina lunare x4	Raro	Nettare magico x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	1300000 (99999)	MP	999

Abilità Protezioni	Mangiafuoco, Mangiacqua, Mangiagelo	Oggetti	Normale	Potesfera mag x1
Abilità Armi	Amplificamagia			

Vi serviranno tre esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Duostelle. Il Budino Jumbo assorbe ogni magia elementale ed è immune agli attacchi fisici! Provate a lanciare Ultima in combinazione con Bimagia e con Imitazione. Per rallentare il mostro (e superare la sua abilità Reflex), dovrete lanciare prima Reflex su uno dei vostri eroi e quindi Slow sullo stesso personaggio. Anche Pain di Anima si rivelerà estremamente efficace, dal momento che non è un attacco di natura elementale e neppure fisico.

- ☐ Budino d'acqua (Besaid)
- ☐ Budino di tuono (Via micorocciosa)
- ☐ Budino di neve (Via Djose)
- ☐ Budino di ghiaccio (Macalania)
- ☐ Budino oscuro (Monte Gagazet)

ELEMENTO NEGA

Status alterati	VIS	IMM	KEL	IMM	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	0	Dif fisica	140	POT magica	80	DIF magica	62
Rapidità	44	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	150

Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	ASS		
	Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	ASS

Ruba	Normale	Cortina lunare x4	Raro	Duostella x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	2–4	HP	1300000 (15000)	MP	20

Abilità Protezioni	Mangiafuoco, Mangiatuono, Mangiacqua, Mangiagelo	Oggetti	Normale	Duostella x2
Abilità Armi	Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco			

Vi serviranno tre esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Cortine stellari. Il mostro userà Ultima per contrastare qualsiasi attacco e tutte le Turbotecniche. Reflex non fornirà alcuna protezione, per cui cercate di avvalervi delle stesse strategie consigliate per lo scontro con il Budino Jumbo.

- ☐ Elemento giallo (Kilika)
- ☐ Elemento bianco (Via Mihen)
- ☐ Elemento rosso (Via micorocciosa)
- ☐ Elemento dorato (Piana dei lampi)
- ☐ Elemento blu (Macalania)
- ☐ Elemento scuro (Grotta del crepaccio)
- ☐ Elemento nero (Rovine di Omega)

TANKET

Status alterati	VIS	IMM	KEL	90	SCU	IMM	MAI	99

POT fisica	103	Dif fisica	100	POT magica	3	DIF magica	250
Rapidità	41	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	100

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-		
	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Cortina luminosa x4	Raro	Cortina lunare x4	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	900000 (10000)	MP	0

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	Difesfera fis x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno tre esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Clessidre d'oro. Se un personaggio rimane solo durante la battaglia contro Tanket, il mostro attaccherà ripetutamente senza lasciarvi il tempo di reagire.

- ☐ Rarth (Via Mihen)
- ☐ Bunyips (Via Djose)
- ☐ Mulfus (Macalania)
- ☐ Mafut (Macalania)
- ☐ Shred (Piana della bonaccia)
- ☐ Haruma (Rovine di Omega)

FEFNIL

Status alterati	VIS	95	KEL	95	SCU	95	MAI	95

POT fisica	76	Dif fisica	30	POT magica	109	DIF magica	130
Rapidità	38	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	160

Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	ASS		
	Acqua	-	Gelo	ASS	Sancta	-

Ruba	Normale	Clessidra d'oro x2	Raro	Fluido energetico x2	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–4	HP	1100000 (13000)	MP	30

Abilità Protezioni	Mangiafuoco, Mangiacqua, Mangiagelo	Oggetti	Normale	Cortina luminosa x20
Abilità Armi	Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco			

Vi serviranno quattro esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Sali purificatori. Fefnil userà un attacco in tre fasi durante il secondo turno: un attacco fisico seguito da un colpo elementale contro tutti gli avversari, a sua volta seguito da un ennesimo attacco. L'attacco elementale sarà determinato a caso, ma potrà essere eliminato con l'ausilio delle magie Para o delle abilità Mangia.

- ☐ Vivre (Via Mihen)
- ☐ Ramashut (Via micorocciosa)
- ☐ Kusarik (Piana dei lampi)
- ☐ MushuHushu (Bikanel)
- ☐ Heg (Grotta del crepaccio)

SONNELLINO

Status alterati	VIS	0	KEL	IMM	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	3	Dif fisica	167	POT magica	112	DIF magica	203	Elementi	Fuoco	x1,5	Tuono	-
Rapidità	26	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	0		Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Zanna velenosa x4	Raro	Vento d'Oltremondo x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–4	HP	98000 (10000)	MP	820

Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +	Oggetti	Normale	Telesfera x1
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +			

Vi serviranno cinque esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Fluidi rigeneranti.

- ☐ FungOngo (Via micorocciosa) ☐ Son (Grotta del crepaccio)
- ☐ Exoray (Dentro Sin)

RE PIROS

Status alterati	VIS	IMM	KEL	IMM	SCU	IMM	MAI	IMM

POT fisica	73	Dif fisica	200	POT magica	71	DIF magica	200	Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	46	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	150		Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Magmagilite x4	Raro	Eliomagilite x1	Porta	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	480000 (10000)	MP	780

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	sul domani x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno cinque esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Turboetere.

- ☐ Piros (Via Mihen) Granad (Monte Gagazet)
- ☐ Kushipos (Rovine di Omega)

JUGGERNAUT

Status alterati	VIS	95	KEL	95	SCU	95	MAI	95

POT fisica	98	Dif fisica	140	POT magica	70	DIF magica	62	Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	-
Rapidità	42	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	150		Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Cortina lunare x4	Raro	Eliomagilite x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	1200000 (15000)	MP	20

Abilità Protezioni	DIF fisica +5%, DIF fisica +10%, DIF fisica +20%	Oggetti	Normale	Potesfera fis x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno cinque esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 99 Cortine luminose.

- ☐ Bikorno (Via Mihen) ☐ Varaha (Grotta del crepaccio)
- ☐ Grendel (Monte Gagazet)

CLOD D'ACCIAIO

Status alterati	VIS	IMM	KEL	95	SCU	95	MAI	95

POT fisica	100	Dif fisica	220	POT magica	0	DIF magica	180	Elementi	Fuoco	IMM	Tuono	IMM
Rapidità	65	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	180		Acqua	IMM	Gelo	IMM	Sancta	-

Ruba	Normale	Cortina luminosa x4	Raro	Nettare energetico x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1–3	HP	2000000 (99999)	MP	0

Abilità Protezioni	HP +10%, HP +20%, HP +30%	Oggetti	Normale	Accapisfera x1
Abilità Armi	ATT fisico +5%, ATT fisico +10%, ATT fisico +20%			

Vi serviranno cinque esemplari dei mostri elencati qui a destra per dare vita a questa particolare creatura. Sarete ricompensati con 60 Nettari magici.

- ☐ Thytan (Piana dei lampi) ☐ Ultra Might 1* (Dentro Sin)
- ☐ Ultra Might 2* (Dentro Sin)

* Gli Ultra Might si spostano sempre in coppia.

Prototipi Zoolab

Per riuscire a creare dei Prototipi Zoolab dovete rispettare delle condizioni molto severe, oltre a un prezzo più elevato da pagare per le battaglie.

Ogni scontro con un Prototipo Zoolab costa 15000 Guil, mentre una battaglia contro Il Supremo arriverà a costare addirittura 25000 Guil!

Le informazioni presenti in questa tabella sono valide per tutti i mostri Prototipi Zoolab. Le eccezioni sono indicate con il simbolo *.

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM *1	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	0 (255) *2,3	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0 *4	HAS	0	RIG	0	PRO	0	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 5 *5

Oggetti	Raro	Materioscura x1	Equip	Freq.	255/256	Tangente	Guil	-	Oggetto	-	Ruba	Normale	Anima del baro x1 *6
Nemitec	-	AP	50000 (50000) *7	Guil	0								

*1 Gasteropodos (0) *2 Gasteropodos (IMM) *3 Ultima X Braccio e testa (0 (3)) *4 Vlakorados (IMM) *5 Gasteropodos, Shinryu (Lv. 4)
*6 Il Supremo (Passosfera Lv 4) *7 Il Supremo (55000 (55000))

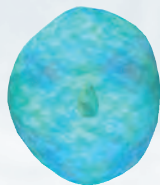
MANGIATERRA

POT fisica	117	Dif fisica	200	POT magica	186	DIF magica	210	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	47	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	120		Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Raro	Passosfera Lv 1 x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1	HP	1300000 (99999)	MP	30

Abilità Protezioni	Autopozione	Oggetti	Normale	Fatosfera x1
Abilità Armi	Triturbo			

Per ottenere questo mostro, dovrete generare due creature nella categoria Campioni di zona. Sarete ricompensati con 60 Triostelle. Fino a quando è immobile, il Mangiaterra (fig. 6) vi attacca e contrattacca con Morte e con livelli di danno elevati. Il nemico cadrà dopo avere subito più di 100000 HP di danno e sarà in grado di rispondere ai vostri colpi soltanto con un debole Flare.

06

TITANOSFERA

POT fisica	87	Dif fisica	130	POT magica	102	DIF magica	120	Elementi		Fuoco	Variabile	Tuono	Variabile
Rapidità	55	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	200	Acqua	Variabile	Gelo	Variabile	Sancta	-
Ruba	Raro	Gamberosfera x1				Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1	**HP**	1500000 (99999)	**MP**	999
Abilità Protezioni	Autofenice									**Oggetti**	Normale	Fortunosfera x1	
Abilità Armi	Consumo MP = 1												

Per ottenere questo mostro, dovrete generare due creature nella categoria Campioni di specie. Sarete ricompensati con 60 Examagiliti. La Titanosfera risponderà ai vostri attacchi con Ultima e con la mortale Idropressa: è fondamentale che disponiate di Risveglio! Le vostre possibilità di successo saranno maggiori se Wakka lancerà uno Slot Attacchi perfetto, composto da dodici colpi.

CATASTROPHE

POT fisica	120	Dif fisica	80	POT magica	77	DIF magica	80	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	34	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	150	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Raro	Passosfera Lv 2 x1				Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–4	**HP**	2200000 (99999)	**MP**	380
Abilità Protezioni	DIF Blind +, DIF Mutismo +, DIF Sonno +, DIF Veleno +, DIF Pietra +, DIF Zombie +, DIF Lentezza +									**Oggetti**	Normale	Portafoglio gonfio x1	
Abilità Armi	ATT Blind +, ATT Mutismo +, ATT Sonno +, ATT Veleno +, ATT Pietra +, ATT Zombie +, ATT Lentezza +												

Per ottenere questo mostro, dovrete generare sei creature nella categoria Campioni di zona. Sarete ricompensati con 99 Porte sul domani. Catastrophe uscirà dal suo guscio dopo avere subito 500000 punti danno: i suoi attacchi si alterneranno fra Acido fatale (provoca Ganascia!), Antima e Attacco tentacolare, che infliggerà dei danni gravi all'intero gruppo, ma dal quale potrete difendervi utilizzando Protect.

VLAKORADOS

POT fisica	102	Dif fisica	80	POT magica	212	DIF magica	80	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	53	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	180	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Raro	Telesfera x1				Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–3	**HP**	3000000 (99999)	**MP**	85
Abilità Protezioni	HP +10%, HP +20%, HP +30%									**Oggetti**	Normale	Controchiave x1	
Abilità Armi	AP x 3, Triturbo												

Per ottenere questo mostro, dovrete generare sei creature nella categoria Campioni di specie. Sarete ricompensati con 99 Anime del baro. Vlakorados risponderà a ogni attacco con un'azione che rimuoverà tutte le difese dell'intero gruppo, con l'eccezione delle Autoabilità delle protezioni. L'attacco Onda d'urto del mostro infliggerà 99999 HP di danno alla sua vittima.

GASTEROPODOS

POT fisica	130	Dif fisica	80	POT magica	130	DIF magica	80	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	43	Fortuna	20	Destrezza	0	Mira	0	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Raro	Empatosfera x1				Spazi abilità	2–3	Abilità collegate	1–3	**HP**	4000000 (12000)	**MP**	999
Abilità Protezioni	HP +10%, HP +20%, HP +30%									**Oggetti**	Normale	Pendulum x1	
Abilità Armi	Perforazione (Kimahri e Auron), AP x 3												

Per ottenere questo mostro, dovrete catturare un esemplare di tutti i mostri che abitano nelle diverse zone. Sarete ricompensati con 99 Equazioni cubiche. Dopo avere subito 2000000 HP di danno, Gasteropodos (fig. 7) si ritirerà nella sua conchiglia, diventando praticamente immune a ogni attacco fisico: inoltre, si curerà completamente usando Autorigene, che non potrà essere bloccato con Mutismo. Quando Gasteropodos scende a un milione di HP di danno, la sua conchiglia si spezza: un modo sicuro per vincere è cominciare la battaglia con Wakka che esegue uno Slot Attacchi perfetto (a seconda dei vostri parametri, può volere dire 12 x 99999 punti danno), seguito da Tokkata, altra tecnica che infligge danni devastanti. Così facendo potrete privare Gasteropodos di 1999980 HP. Usando Transfert, trasferite quindi una barra Turbo completa da un altro personaggio a Wakka: un altro Slot Attacchi perfetto e la conchiglia sarà distrutta.

07

ULTIMA X

* Braccio e testa 80000 HP, Ultracidio 1, DIF fisica 1, DIF magica 1

POT fisica	168	Dif fisica	60*	POT magica	178	DIF magica	71*	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	72	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	130	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-
Ruba	Raro	Passosfera Lv 3 x1				Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–3	**HP**	5000000 (99999)*	**MP**	140
Abilità Protezioni	MP apeiron									**Oggetti**	Normale	Equazione cubica x1	
Abilità Armi	AP x 3, Turbo x AP, Triturbo												

Per ottenere questo mostro, dovrete catturare cinque esemplari di tutti i mostri che abitano nelle diverse zone. Sarete ricompensati con 99 Materioscure. Cominciate col distruggere le braccia e la testa di Ultima X, per esempio lanciando Bimagia e Ultima. Le braccia ricompariranno dopo un certo periodo di tempo e l'avversario vi colpirà con una potentissima Ultima. Dopo avere sconfitto Ultima X, sarete in grado di acquistare delle Resettosfere dal proprietario dello Zoolab, per 10000 Guil al pezzo.

SHINRYU

POT fisica	92	Dif fisica	60	POT magica	86	DIF magica	98	Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	70	Fortuna	15	Destrezza	0	Mira	200	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Raro	Triostella x1	Spazi abilità	2–4	Abilità collegate	1	HP	2000000 (99999)	MP	72
Abilità Protezioni	Autopanacea						Oggetti	Normale	Ali per l'ignoto x1	
Abilità Armi	AP x 2									

Per ottenere questo mostro, dovrete catturare due esemplari dei seguenti mostri, nei passaggi sommersi della caverna del Monte Gagazet: Splasher, Aquelous ed Echeneis. Sarete quindi ricompensati con 30 Megaelisir. Soltanto Tidus, Wakka e Rikku prendono parte al combattimento subacqueo contro Shinryu, che risponderà a ogni attacco. Lo Sguardo laser del mostro pietrificherà e manderà in mille pezzi uno dei vostri personaggi, senza che neppure DIF Pietra + possa offrire alcuna protezione. Se rimane in vita uno solo dei vostri eroi, Shinryu smette di usare questo attacco.

IL SUPREMO

POT fisica	255	Dif fisica	150	POT magica	255	DIF magica	150	Elementi	Fuoco	ASS	Tuono	ASS
Rapidità	200	Fortuna	0	Destrezza	0	Mira	150	Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	ASS

Ruba	Raro	Onnisfera x1	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1	HP	10000000 (99999)	MP	9999
Abilità Protezioni	HP apeiron						Oggetti	Normale	Onnisfera x1	
Abilità Armi	Danni apeiron									

Per ottenere questo mostro, dovrete catturare dieci esemplari di tutti i mostri che abitano nelle diverse zone e sarete tenuti a sconfiggere tutti i mostri Prototipi Zoolab ! Sarete ricompensati con 10 Mastersfere. Il Supremo reagirà al ricorso di ogni Turbotecnica; uno degli altri attacchi a sua disposizione infliggerà danni devastanti praticamente a tutti i vostri guerrieri. La cosa migliore da fare è sacrificare i vostri Eoni per proteggere i personaggi, magari utilizzando Tokkata. Se i vostri livelli di Rapidità si aggirano intorno a 200, dovreste riuscire a combattere per i turni necessari a costringere Il Supremo alla resa: quando ci sarete riusciti, il proprietario dello Zoolab vi offrirà una Rarità come premio per il vostro eroismo: la Medaglia del prode (fig. 8).

08

GROTTA DELL'INTERCESSORE RAPITO

MOSTRI

Nome	HP	AP	Ruba
Galkimasela	880	770	Elettromagilite x1 / x2
Yowie	900	810	Ago dorato / Granata fossile
Elemento scuro	1800	810	Spina iperica x1 / x2
Heg	2000	810	Granpozione / Clessidra d'oro
Son	4080	830	Mina tacet x2 / Etere
Autocacciatore	5500	820	Albhedina x1 / x2
Iaguaro	6000	1300	Fluido magico
Epej	8700	970	Granpozione x1 / x2
Varaha	8700	1320	Granpozione x1 / x2
Fantasma	9999	1450	Coda di fenice x2 / Ombra d'Oltremondo
Defender	12000	2700	Cortina lunare x1 / x2
Tomberry	13500	6500	Granpozione / Ombra d'Oltremondo
Molboro	27000	2200	Panacea
Botte magica	999999	-	-

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 25	1
B	Flexibile	1
C	Fatosfera	1
D	Passosfera Lv 2	1
E	Megaelisir	1
F	Megapozione	2
G	Emmepisfera	1
H	Extrapozione	2

IL LUOGO DEL RIPOSO DI YOJIMBO

Potete entrare in questa rete di caverne, dove vivono dei mostri piuttosto pericolosi, in qualsiasi momento. L'ingresso si trova nella zona ovest della Piana della bonaccia – crepaccio.

Tomberry (fig. 1): si tratta di una creatura molto rara, che risponde a ogni attacco con Astio generale. L'efficacia di questa tecnica varia a seconda dei casi: maggiore è il numero dei mostri sconfitti dal vostro personaggio, più grave sarà l'entità dei danni subiti. Tomberry smette di usare questo contrattacco dopo essersi mosso in direzione del vostro gruppo per quattro volte: se lascerete in pace la creatura per questo periodo di tempo, non subirete più danni.

01

Botte magica (fig. 2): è una creatura praticamente invincibile, tutto quello che potete fare è attaccare uno dei suoi cinque occhi e quindi aspettare per vedere che cosa succede. Se sarete fortunati, la creatura lascerà cadere un oggetto (un Elisir, una Coda di fenice, un Fluido vitale, un Nettare energetico, una Clessidra d'argento, una Blindogranata o una Cortina lunare). Se invece sarete sfortunati, la Botte magica si farà saltare in aria da sola: in questo caso, la fuga rappresenterà la tattica migliore!

02

03

Fantasma (fig. 3): usando Drakoken, Kimahri può apprendere da questo mostro la Nemitec Sentenza.

Vi scontrerete contro l'Eone Yojimbo, invocato da Ginnem, una vecchia conoscenza di Lulu, nella camera accanto alla Salvosfera (fig. 4). Usate la Turbotecnica Sentenza di Kimahri, quindi non dovrete fare altro che sopravvivere a cinque attacchi di Yojimbo prima di vederlo sconfitto. A questo punto, il sigillo a terra sarà attivato e voi potrete teletrasportarvi in quattro direzioni diverse: indietro, all'ingresso della caverna, a sinistra o a destra, in due piccoli locali contenenti degli scrigni del tesoro (fig. 5) o avanti, verso il Naos dell'intercessore.

04

05

ACQUISTARE UN EONE

A patto che abbiate Guil a sufficienza, potrete assicurarvi i servigi di Yojimbo nel Naos dell'intercessore: i negoziati si baseranno su ciò che risponderete a Yojimbo (fig. 6). Se risponderete "Sconfiggere nemici forti", potrete ottenere il prezzo più basso: Yojimbo vi chiederà 250000 Guil. Se avete voglia di trattare, partite da un'offerta base di 125001 Guil, quindi aumentatela a 150002 Guil e ancora a 175003. Yojimbo farà la sua proposta finale, di circa 203000 Guil: non riuscirete a farlo scendere ancora di molto, per cui vi conviene accettare questo prezzo. Se Yojimbo rifiuta un'offerta, dovrete farne una significativamente più alta, oppure caricare una partita salvata e riprovare la sequenza.

Se pagate Yojimbo una cifra superiore tre volte al valore di base, venite ricompensati con un bonus di due Telesfere. Entrando nella sua camera dopo aver assunto il controllo dell'Aeronave, riceverete invece una Potesfera fis. Dopo il primo incontro con Yojimbo noterete che il sigillo di teletrasporto all'ingresso della Grotta dell'intercessore rapito si metterà in funzione. Se uscirete dalla caverna e per poi farvi ritorno, incontrerete Dark Yojimbo nei pressi della Salvosfera (a riguardo consultate anche la sezione sugli Eoni malvagi).

06

TEMPIO DI REMIEM

NON SENZA IL MIO CHOCOBO!

Per raggiungere il Tempio dovrete avere superato la prima sessione dell'addestramento dei Chocobo. Cavalcate verso la zona sud-est della Piana della bonaccia ed esaminate la Coda di chocobo (fig. 1) che si trova sul terreno: il vostro Chocobo farà un balzo oltre l'abisso e voi potrete procedere verso il settore est del Tempio di Remiem (fig. 2). Potrete prendere parte alla sessione di addestramento con il Chocobo proprio sulla destra dell'ingresso del Tempio (consultate il paragrafo dedicato ai sotto-giochi, a pagina 199).

01

02

Naos

Gran sala

Tempio di Remiem

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 24	1

BATTAGLIA DI EONI: GRAN FINALE

Troverete Belgemine nella Gran sala, dove avrete un'altra possibilità di confrontarvi con tutti i suoi Eoni. Ricordatevi che potrete contare anche su Yojimbo, Anima e Le 3 Magus, una volta che sarete riusciti a ottenere il supporto di questi Eoni (fig. 3). Se in precedenza avevate ignorato Belgemine, in questa occasione potrete ottenere lo Spirito d'invocatore e lo Spirito di Eone. Dopo avere sconfitto tutti gli Eoni, trapassate Belgemine e mandatela nell'Oltremondo: sarete ricompensati con l'Emblema della Luna. Se volete effettuare il rito del trapasso su di lei, dovrete prima sconfiggere ancora una volta le sue 3 Magus.

03

EONI DI BELGEMINE

Nome	HP	Premio iniziale	Vittorie aggiuntive
Valefor	20000	Elettromagilite x4	Energosfera x4
Ifrit	28000	Extrapozione x30	Magicosfera x6
Ixion	30000	Coda di chocobo x10	Energosfera x8
Shiva	20000	Megapozione x60	Cortina stellare x6
Bahamut	35000	Corona di fiori	Magicosfera x8
Yojimbo	32000	Neromagilite x8	Energosfera x10
Anima	54000	Fluido energetico x60	Magicosfera x10
Cindy	48000	-	-
Sandy	35000	-	-
Mindy	20000	Eliomagilite x40	Energosfera x12

REMIEM – NAOS

Potete accedere alla camera del Naos del tempio grazie all'aiuto di due Rarità: la Corona di fiori di Belgemine e la Corona di boccioli dello Zoolab. Nel Naos dell'intercessore, Yuna troverà gli Eoni Le 3 Magus. Tornate subito all'interno (fig. 4): i tre Intercessori vi regaleranno una Difesfera fis.

04

ROVINE DI OMEGA

LEGENDA

	Oggetto	Q.tà
A	Dizionario Albhed 26	1
B	Empatosfera	3
C	Potesfera mag	3
D	Telesfera	1
E	Scrigni del tesoro speciali	2-4

MOSTRI

NOme	HP	AP	Ruba
Desflot	6700	7100	Stricnina x4 / x5
Elemento nero	7600	3150	Granpozione / Eliomagilite x4
Zauras	7850	5000	Granata fossile x2 / x3
Esprit	10000	4300	Fluido energetico x1 / x2
Haruma	13000	5300	Hypellina x3 / Neromagilite x2
Master Iaguaro	13000	6500	Ombra d'Oltremondo x2 / x4
Mechy	18000	8300	Granpozione x2 / Nettare energetico
Kushipos	20000	3200	Magmagilite x3 / x4
Alyadin	22222	3100	Ombra d'Oltremondo / Vento d'Oltremondo
Ultra Might	36000	7800	Cortina luminosa x1 / x2
Mimik	40000-60000	-	-
Defender Zero	42300	6000	Cortina lunare x2
Demomonolix	45000	11000	Granata fossile x2
Mastro Tomberry	48000	20000	Fluido magico / Tetraelementale
Adamanthart	54400	12500	Acqua curativa / Nettare energetico
Varna	56000	19500	Vento d'Oltremondo / Eliomagilite
Molboro il Grande	64000	21000	Panacea / Nettare magico
• Ultima Weapon	70000	40000	Porta sul domani x10 / x20
• Omega Weapon	999999	50000	Anima del baro x30

Aperti	Contenuto
1	Passosfera Lv 4
2	Armilla Amazon
3	Turnover
4	Passosfera Lv 3 x2
5	Mitena Amazon
6	Empatosfera x2
7	Passosfera Lv 4
8	Vera Diadema
9	Mago Kyactus
10	Warmonger
11	Telesfera x2
12	Onnisfera x99

MOSTRO O SCRIGNO DEL TESORO?

Usate la funzione di Ricerca dell'Aeronave (consultate a pagina 199) per accedere a questi luoghi segreti, dove vivono dei mostri davvero particolari. Durante la battaglia, a volte vi troverete a fronteggiare uno scrigno del tesoro (fig. 1), che potrete aprire usando Ruba (non Scippo!). Potreste ricevere così un oggetto come una Megapozione o un Turboetere: d'altro canto, questo scrigno potrebbe rivelarsi una sorta di cavallo di Troia, celando al suo interno un mostro conosciuto come Mimik. Se riuscite a sconfiggere questa creatura, venite ricompensati con 50000 Guil. Se un vostro eroe ha un'arma con l'abilità Guil x 2, potete arrivare persino a guadagnare 100000 Guil! Non c'è modo migliore per incrementare le vostre ricchezze.

01

SCRIGNI DEL TESORO SPECIALI

Troverete da due a quattro scrigni del tesoro in quattro posizioni diverse (fig. 2): ogni scrigno contiene un oggetto oppure un mostro, stabilito a caso. Se aprirete uno scrigno che contiene un mostro, una volta conclusa la battaglia, tutti gli altri scrigni nelle vicinanze scompariranno.

Il contenuto degli scrigni non dipende dalla loro posizione, ma dal numero di quelli che avete già aperto. Il primo scrigno contiene sempre una Passosfera Lv 4. Ricordate inoltre che, facendo visita alla Salvosfera, il contatore sarà riportato a 1.

02

IL SIGILLO

Il percorso mostrato sulla mappa che conduce alla Telesfera è stato distrutto e il sigillo sulla parete di fronte alla svolta è inattivo. Dovrete esaminare il sigillo a nord-ovest di questo livello (fig. 3), prima di tornare in questo punto. Il sigillo creerà un ponte che vi condurrà allo scrigno.

03

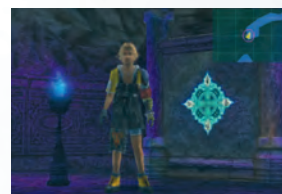
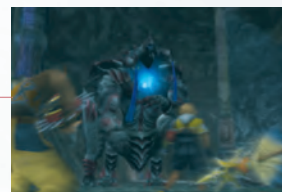
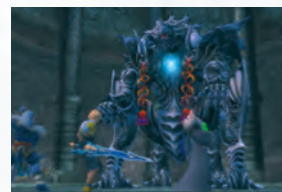
Un grande sigillo sul suolo, a nord-est, si trasformerà, alcuni metri più in là, in un passaggio, alla fine del quale si trova ad attendervi Ultima Weapon. Reagite immediatamente e proteggetevi con Caos, Pietra e Mutismo. A meno che non abbiate già 99 Porte sul domani, sfruttate questa occasione per usare Ruba e impadronitevi di 10 o 20 oggetti di questo tipo (potete farlo più volte). Volendo, potete anche corrompere il vostro avversario, ottenendo 99 Pendulum.

OMEGA WEAPON

04

Una volta sconfitta Ultima Weapon (fig. 4), potrete usare il teletrasporto per accedere alla seconda sezione delle Rovine di Omega: su ognuna delle piattaforme rotonde troverete un mostro ad attendervi. Omega Weapon vi attende accanto allo scrigno che contiene la Potesfera mag (fig. 5): dopo la battaglia, sarete trasportati automaticamente alla Salvosfera vicina all'ingresso. Se vorrete ottenere la Potesfera mag, dovrete ripercorrere di nuovo la strada: come al solito, vi attenderanno alcuni combattimenti casuali.

05

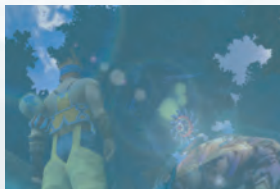
Anche se il valore degli HP di Omega Weapon è davvero impressionante, le sue abilità di combattimento non sono poi così letali come sembrano: il mostro tenterà di confondervi lanciando Bailamme. Rubate 30 Anime del baro e, qualsiasi cosa decidiate di fare, ricordate di far apprendere a Kimahri la Nemitec Sunshine, dal momento che questa sarà l'unica occasione che avrà per farlo. Una volta sconfitta, Omega Weapon lascia cadere a terra delle Passosfere Lv 4 e, a volte, anche una protezione con abilità HP apeiron.

ARMI DEI 7 ASTRI

Ogni personaggio ha a disposizione la propria Arma dei 7 astri, ma voi potrete soltanto ottenerla una volta entrati in possesso dello Specchio dei 7 astri.

All'inizio, l'unico vantaggio offerto da queste armi è la capacità di penetrare qualsiasi protezione: purtroppo, ogni Arma dei 7 astri dispone anche dell'abilità AP = 0. Vi serviranno pertanto un apposito simbolo e un emblema per superare questo svantaggio. Usando solamente il simbolo (fig. 1), vi limiterete ad attivare l'abilità Biturbo, senza liberarvi di AP = 0. Una volta che sarete riusciti ad attivare completamente l'arma, anche le capacità degli Eoni ne saranno influenzate: saranno in grado di provocare oltre 9999 HP di danno. Tenete a mente che ogni arma è collegata a un particolare Eone. Utilizzando simbolo ed emblema insieme allo Specchio dei 7 astri, l'arma raggiungerà il suo massimo potenziale (fig. 2).

Potete anche utilizzare Modifica per creare delle armi con le stesse abilità dell'Arma dei 7 astri. Tali armi, comunque, non avranno mai lo stesso nome e non produrranno alcun effetto sugli Eoni.

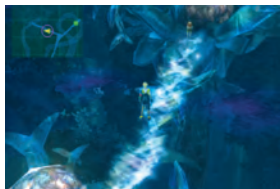
Le Armi dei 7 astri hanno un'altra importante caratteristica: se Tidus, Kimahri, Wakka o Rikku perdono degli HP, l'efficacia della loro arma diminuisce di conseguenza. Se, per esempio, un personaggio è rimasto con soltanto 1 HP, un colpo andato a segno avrà un effetto pari a 1/10 del normale. Allo stesso modo, le armi di Yuna e Lulu diventano sempre meno efficaci man mano che le eroine perdono i loro MP. Auron, invece, ha una particolarità: maggiore è il valore di HP persi, più la sua arma diventa potente: in effetti, quando il guerriero è a un passo dalla morte, la sua arma risulta essere potente il doppio del normale.

01

02

LO SPECCHIO DEI 7 ASTRI

Per prima cosa dovete vincere lo Specchio offuscato nella gara dei Chocobo nel Tempio di Remiem (consultate la sezione sui sotto-giochi, a pagina 199). Nel Bosco di Macalania potrete quindi trasformare lo Specchio offuscato nello Specchio dei 7 astri: raggiungete la sezione sud del bosco (consultate la mappa a pagina 97), dove troverete una madre con il suo bambino, in attesa del marito (fig. 3) che si trova nei dintorni dell'accampamento (fig. 4). Parlando con quest'ultimo, l'uomo correrà al fianco della moglie: seguitelo e continuate a parlare con la coppia, fino a quando scoprirete che il loro figlio è sparito. Troverete il piccolo sul sentiero di cristallo sopra il Bosco di Macalania – centro (fig. 5): parlate con il ragazzo ed esaminate il grande cristallo, avviando così la metamorfosi dello Specchio (fig. 6). Ora potrete utilizzare lo specchio per attivare i poteri delle Armi dei 7 astri grazie ai simboli e gli emblemi a esse associate.

03

04

05

06

TIDUS: ULTIMA WEAPON

Luogo: Piana della bonaccia - nord
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, Duck & Boxe, Contramagia
Effetto sugli Eoni: nessuno

A nord-ovest della Piana della bonaccia (appena a nord-est del punto dove avete rinvenuto il Dizionario Albhed 23) troverete una guardia che blocca l'accesso a una discesa (fig. 7): costui si sposterà ogni volta che vincerete una gara di Zaffa-chocobo (consultate a pagina 198). A questo punto potrete esaminare il sigillo in fondo al pendio: se avrete lo Specchio dei 7 astri con voi (fig. 8), riceverete Ultima Weapon.

Simbolo del Sole: Zanarkand – Duomo di Yevon - limbo
Scendete le scale a nord. Raggiungerete un'altra stanza dove troverete uno scrigno con il Simbolo del Sole (consultate la Soluzione a pagina 126).

Emblema del sole: Piana della bonaccia
Completate la gara di Zaffa-chocobo nella Piana della bonaccia con un tempo totale inferiore a zero secondi (consultate a pagina 198 per ulteriori informazioni).

07

08

YUNA: NIRVANA

Luogo: Piana della bonaccia – Zoolab
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, AP x 2, Consumo MP = 1
Effetto sugli Eoni: Danni apeiron per Valefor

Usate un'arma con abilità Cattura per imprigionare un esemplare di tutti i mostri che vivono nella Piana della bonaccia. Lo scrigno contenente Nirvana comparirà dopo che avrete parlato con il proprietario dello Zoolab (fig. 9).

Simbolo della Luna: Isola Besaid – spiaggia
Condizione: nessuna (consultate la Soluzione a pagina 53).

Emblema della Luna: Tempio di Remiem
Avete bisogno di tutti e otto gli Eoni e dovete anche sconfiggere tutti gli Eoni di Belgemine, inviando poi quest'ultima all'Oltremondo (fig. 10).

09

10

AURON: MASAMUNE

Luogo: Piana della bonaccia – crepaccio
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, Iniziativa, Contrattacco
Effetto sugli Eoni: Danni apeiron per Yojimbo

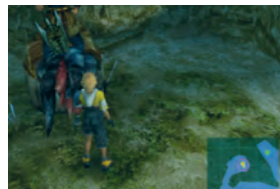
Portate la Spada ossidata che si trova nel crepaccio (consultate la pagina 118 della Soluzione) alla statua di Mihen che si trova lungo la via micorocciosa, a nord-est della svolta che conduce alla valle (fig. 11): esaminando la statua, comparirà un sigillo. Esaminando quest'ultimo con lo Specchio dei 7 astri, Auron riceverà la sua Arma dei 7 astri (fig. 12).

Simbolo di Saturno: via Mihen vecchia – sud
Condizioni: nessuna (consultate la Soluzione a pagina 77).

Emblema di Saturno: Piana della bonaccia – Zoolab
Catturate mostri a sufficienza per generare in totale dieci creature nelle categorie Campioni di zona e Campioni di specie nello Zoolab. Consultate il paragrafo sullo Zoolab, a pagina 203, per maggiori informazioni al riguardo.

11

12

WAKKA: WORLD CHAMPION

Luogo: Luka – caffè
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, AP x 2, Duck & Boxe
Effetto sugli Eoni: Danni apeiron per Ifrit

Parlate con la persona dietro il bancone. Oltre allo Specchio dei 7 astri, anche il blitzball sarà fondamentale per ottenere l'arma: dovrete infatti essere arrivati almeno terzi nella Lega o in una Coppa Yevon, oppure avere ottenuto 100 vittorie (fig. 13).

Simbolo di Mercurio: Luka – stadio, spogliatoio
Raggiungete Luka e aprite uno degli armadietti nello spogliatoio degli Aurochs (fig. 14).

Emblema di Mercurio: premio della Lega di blitzball
Se Wakka ha già appreso le Turbotecniche Slot Attacchi, Slot Status e Slot Aurochs, l'Emblema sarà offerto come primo premio nella Lega di blitzball. Questo significa che dovrete rispettare esattamente le seguenti condizioni:

1. Gli Slot Attacchi a volte sono offerti come premio per una vittoria in una Coppa Yevon: vincete e saranno vostri.
2. Quando disponete di Slot Attacchi, dovrete combattere 250 battaglie, veri scontri contro dei mostri, non delle normali partite di blitzball! Slot Status vi sarà offerto come ricompensa per essere arrivati primi nella stagione seguente della Lega. Questo significa che dovete prima completare una Lega e, quindi, vincere quella seguente.
3. Quando avrete Slot Status, dovrete combattere altre 450 battaglie contro dei mostri, dopodiché lo Slot Aurochs sarà messo in palio come primo premio per la vittoria in una Coppa Yevon.
4. Una volta che avrete anche Slot Aurochs, ci sarà il 50% di possibilità che l'Emblema di Mercurio venga offerto come ricompensa per il primo posto nella stagione seguente della Lega. Questo significa che dovrete disputare la Lega in corso fino all'ultima partita: a questo punto, salvate e guardate se nella prossima stagione viene offerto in premio l'Emblema. Se ciò non avviene, resettate, caricate la partita appena salvata e riprovate.

13

14

LONGINUS

Luogo: Piana dei lampi – sud
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, AP x 2, Duck & Boxe
Effetto sugli Eoni: Danni apeiron per Ixion

Per prima cosa, premete il tasto ▣ accanto alle tre pietre di Kyactus, nella Piana dei lampi (consultate a pagina 96 e 97 della Soluzione). Dovrete quindi scovare il fantasma di un Kyactus che si trova nella zona meridionale della Piana dei lampi – sud, vicino alla Salvosfera. Seguite il fantasma fino a destinazione, una piccola torre in rovina all'estremità orientale della zona (fig. 15). Una volta giunti nel luogo, premete di nuovo il tasto ▣: comparirà uno scrigno contenente Longinus (fig. 16).

Simbolo di Giove: Monte Gagazet – passo
Condizioni: nessuna (consultate la Soluzione a pagina 121).

Emblema di Giove: Bosco di Macalania
Una volta ottenuta l'Aeronave, superate la Caccia alle farfalle nella zona nord e in quella centrale (consultate la sezione sui sotto-giochi, a pagina 197).

15

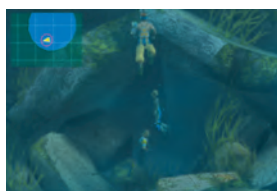
16

LULU: SIR ONION KNIGHT

Luogo: Rovine sommerse – gran sala (Tempio di Baaj)
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, Amplificamagia, Consumo MP = 1
Effetto sugli Eoni: Danni apeiron per Shiva

Dopo avere sconfitto Josguein, immergetevi fra le colonne a sud (fig. 17), premendo il tasto ⊗ per trovare lo scrigno nascosto contenente Sir Onion Knight (fig. 18).

Simbolo di Marte: Guadosalam – Oltremondo
Tornate in volo a Guadosalam e fate un'altra visita all'Oltremondo, dove troverete uno scrigno del tesoro.

Emblema di Marte: Piana dei lampi
Premete il tasto ⊗ tempestivamente per evitare 200 fulmini di seguito, quindi aprite lo scrigno di fronte alla Casa del viante (consultare il paragrafo sui sotto-giochi, a pagina 197).

17

18

RIKKU: GOD HAND

Luogo: via micorocciosa – valle
Abilità: Danni apeiron, Triturbo, AP x 2, Guil x 2
Effetto sugli Eoni: nessuno

A bordo dell'Aeronave, inserite la password God Hand e dirigetevi verso la nuova destinazione, la Valle micorocciosa, dove troverete uno scrigno del tesoro contenente l'arma (fig. 19).

Simbolo di Venere: Deserto di Sanubia – ovest
Condizioni: nessuna (consultate la Soluzione a pagina 105).

Emblema di Venere: Deserto di Sanubia – ovest
Tornate a Bikanel e completate il sotto-gioco "VILLAGGIO DEI KYACTUS" (consultate la pagina 198) (fig. 20).

19

20

EONI SEGRETI

YOJIMBO

Troverete l'Eone Yojimbo nella Grotta dell'intercessore rapito (fig. 1) (consultate a pagina 210). Le trattative dopo la prima battaglia avranno un effetto diretto sul comportamento della creatura: se risponderete "sconfiggere nemici forti" allora la probabilità che Zanmato venga usato contro gli avversari più potenti (Zanmato Lv > 1) sarà maggiore. Se invece risponderete che desiderate essere addestrati come invocatori, la quantità di Guil che verserete avrà un effetto sulla motivazione di Yojimbo: maggiore sarà la somma di denaro sborsato, più motivato sarà l'Eone. In ogni caso, se non consegnerete più della metà dei vostri averi, la motivazione sarà scarsa.

Una volta invocato sul campo di battaglia, Yojimbo non entrerà in azione se prima non gli darete dei Guil: i suoi attacchi spontanei sono in effetti molto rari. Il comportamento dell'Eone dipende da cinque fattori:

- la quantità di Guil che avete pagato a Yojimbo;
- la somma totale di Guil in vostro possesso;
- il valore di relazione fra voi e Yojimbo (descritto di seguito);
- il livello Zanmato dell'avversario;
- la motivazione di Yojimbo.

Il valore di relazione aumenta in base al numero di volte in cui Yojimbo utilizza Kozuka, Wakizashi o Zanmato. Calerà se Yojimbo:

- Utilizza il suo cane Komainu.
- Viene immediatamente ritirato con Rientra.
- Viene messo fuori combattimento.

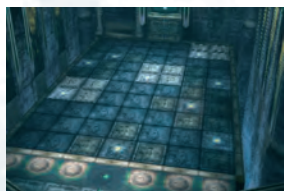
Il valore di relazione cala sensibilmente se pagate zero Guil. Per quanto riguarda il pagamento, c'è una regola che dovete sempre tenere presente: più Guil usate, meglio è! Questa regola però perde di valore se la cifra supera i 536870912 Guil. Dovrete comunque sborsare sempre almeno 1 Guil, per tenere alta la motivazione di Yojimbo. Quest'ultima, fra l'altro, aumenta se la barra Turbo è completa. Se volete creare una buona relazione, ricordate anche di salvare la partita prima di lanciare Yojimbo in battaglia: se lo vedrete usare il suo cane, Komainu, vi converrà ricaricare. Osservate la tabella seguente per capire quali sono gli schemi decisionali dietro il comportamento di Yojimbo:

01

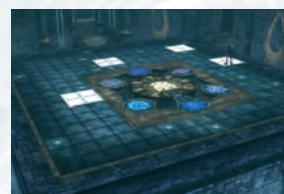
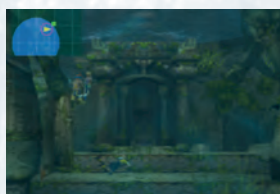
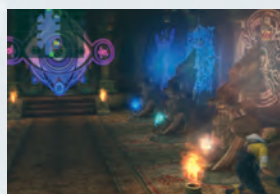
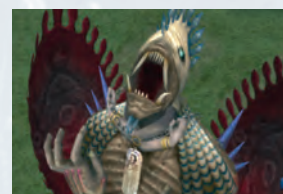
È il turno di Yojimbo: il valore di relazione viene usato per calcolare se attaccherà spontaneamente, senza percepire denaro.

- **Attacco** → Livello Zanmato dell'avversario?
  - **1** → Qualsiasi attacco, a seconda del valore di relazione.
  - **2 o superiore** → Qualsiasi attacco, tranne Zanmato, a seconda del valore di relazione.
- **Nessun attacco** → Quanti Guil sono stati pagati?
  - **0** → Yojimbo si ritira.
  - **Almeno 1** → La probabilità di uso di Zanmato viene determinata con i cinque fattori menzionati sopra.
    - **Sì** → Yojimbo usa Zanmato: l'avversario viene eliminato.
    - **No** → I cinque fattori sono usati per determinare quale altro attacco viene usato.

ANIMA

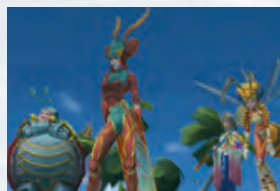
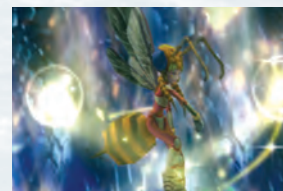
Troverete Anima nel Tempio di Baaj, una delle destinazioni segrete dell'Aeronave. Per riuscire a rompere il sigillo che blocca l'accesso al Naos dell'Intercessore vi serviranno gli oggetti bonus recuperati nei sei templi di Spira. Come già descritto nella Soluzione, ora avrete la possibilità di completare i chiostri di Besaid, Kilika, Djose e Macalania: non potrete però fare ritorno a Bevelle. Riceverete il sesto oggetto se userete l'Aeronave per fare una seconda visita al Duomo di Zanarkand.

02

Nel chiostro di Zanarkand, osservate la parete nella parte superiore dello schermo: vedrete sette riquadri bianchi. Attivate i tre campi bianchi nella sala piccola (fig. 2) e i quattro che si trovano nella sala grande (fig. 3). La nicchia sulla parete nord della sala piccola si aprirà: rimuovete la Sfera della distruzione e inseritela nella cavità a destra del monitor, nella sala più grande. Comparirà uno scrigno contenente un Magister: si tratta dell'oggetto bonus che stavate cercando.

Ora volate fino al Tempio di Baaj, addentratevi al suo interno (fig. 4) e accedete al vestibolo: vedrete sei statue, tre per lato, accanto alle quali, negli angoli, troverete degli scrigni (fig. 5), contenenti un Megaelisir e quattro Megafenici. Avvicinatevi alle statue, una dopo l'altra: se avrete trovato tutti i sei oggetti, il sigillo sullo sfondo scomparirà, rivelando il Naos dell'Intercessore dove riceverete il potente Eone Anima (fig. 6). Al contrario di Yojimbo e delle 3 Magus, questo Eone risponde normalmente ai vostri comandi durante le battaglie.

03

04

05

06

LE 3 MAGUS

Troverete questo trio nel Tempio di Remiem. Le 3 Magus (fig. 7) in battaglia si comportano seguendo delle regole difficili da definire, per cui tenete presente i seguenti punti:

1. Non potete pianificare al 100% le azioni delle 3 Magus.
2. Il comportamento è influenzato da motivazione, status alterato e azioni precedenti.
3. A seconda dell'azione, motivazione e barra Turbo possono cambiare.
4. Al contrario di Yojimbo, la motivazione cambia soltanto in relazione alla battaglia in corso. Una volta conclusasi, essa ritorna al valore originario.
5. La forza della Turbotecnica Attacco Delta (fig. 8) è influenzata dal livello di POT fisica di Cindy. Dal momento che questo colpo non è in grado di penetrare le difese dell'avversario, cercate di usare prima Antiscutum per agire in tal senso e poi inviate in battaglia Le 3 Magus.

07

08

EONI MALVAGI

Gli Eoni malvagi compaiono una volta che avete completato tutte le missioni relative alla trama principale. Combattere con loro ha senso soltanto se avete sviluppato a fondo i vostri personaggi. I primi due Eoni malvagi, comunque, sono molto più facili da affrontare di quelli seguenti.

Controllate le abilità potenziali di ogni equipaggiamento (Equip) che riceverete dopo una vittoria: HP apeiron potrebbe essere interessante, ma anche Fiocco vi potrà essere utile, in quanto fornisce protezione contro qualsiasi status alterato, anche nelle situazioni in cui abilità come DIF Pietra + e DIF Morte + risultino inefficaci. Se utilizzerete Modifica, avrete bisogno di 99 Materioscure per generare questa abilità. Per questo motivo può essere utile addestrare il gruppo almeno fino al livello sufficiente per sconfiggere Dark Valefor e Dark Ifrit. Salvate la partita dopo la vittoria soltanto se ricevete una protezione con quattro spazi, uno dei quali contenente Fiocco.

Le informazioni in questa tabella valgono per tutti gli Eoni malvagi.

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Equip	Freq.	255/256	Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1–2	Tangente	Guil	-	Oggetti	-	Ruba	Raro	Elisir x1
Nemitec	-	MP	999	Guil	0	Oggetti	Normale	Materioscura x1	Raro	Mastersfera x1				

DARK VALEFOR

Posizione	Isola Besaid											
POT fisica	148	Dif fisica	120	POT magica	186	DIF magica	220	Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono	x1/2
Rapidità	105	Fortuna	48	Destrezza	10	Mira	250	Acqua x1/2	Gelo	x1/2	Sancta	x1/2
Ruba	Normale	Extrapozione x2	AP	10000 (15000)	HP	800000 (99999)						
Abilità Protezioni	Autorigene, HP apeiron, Fiocco											
Abilità Armi	Iniziativa, Fuocattacco, Tuonattacco, Acquattacco, Gelattacco, Danni apeiron											

Besaid, ingresso del villaggio
Dark Valefor è l'Eone malvagio più debole e viene inaspettatamente evocato da un invocatore all'ingresso di Besaid. Uno o due dei vostri personaggi dovrebbero disporre di HP apeiron, Autohaste e (se possibile) Autofenice. Danni apeiron è fortemente consigliato. Per assegnare HP apeiron a una protezione, dovete vincere 30 Ali per l'ignoto durante la gara fra Chocobo nel Tempio di Remiem, per poi usare Modifica su un equipaggiamento (Equip) adatto. Verificate che i parametri di tutti i personaggi siano a tre cifre.

Dark Valefor ha l'abitudine di usare Freccia raggiante come attacco predefinito, infliggendo così gravi danni ai vostri tre eroi.

Assicuratevi di essere di lanciare Risveglio e Shell in tempo e cercate di controbattere la Turbotecnica del vostro avversario inviando subito un Eone in battaglia. Questa tattica si rivelerà estremamente utile anche contro tutti gli altri Eoni oscuri.

DARK IFRIT

Posizione	Deserto di Sanubia										
POT fisica	220	Dif fisica	173	POT magica	177	DIF magica	163	Elementi	Fuoco	ASS	Tuono IMM
Rapidità	124	Fortuna	27	Destrezza	8	Mira	230	Acqua IMM	Gelo	x1/2	Sancta -
Ruba	Normale	Megafenice x2		AP	20000 (30000)	HP	1400000 (99999)				
Abilità Protezioni	Mangiafuoco, HP apeiron, Fiocco										
Abilità Armi	Fuocattacco, Danni apeiron										

Deserto di Sanubia - ovest
Anche da una distanza molto elevata sarete in grado di scorgere la donna nell'estremo nord del deserto, oltre al passaggio che portava alla Base Albhed. Parlate con lei e accettate di andare in cerca di suo figlio: la battaglia comincerà soltanto se, dopo una breve sequenza, farete un'altra visita al burrone a nord.

Dark Ifrit reagirà a ogni attacco e i suoi colpi provocheranno dei danni devastanti, oltre a produrre come effetto Moviola. La sua Turbotecnica non è elementale e non si può contrastare con la protezione dal Fuoco. Come sempre, fatevi scudo sacrificando un Eone. Se Tidus e Wakka disporranno dell'abilità Danni apeiron la situazione volgerà a vostro favore: cercate inoltre di imparare anche le Turbotecniche As del blitzball e Slot Attacchi.

DARK IXION

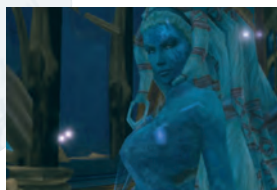
Ort	Piana dei lampi										
POT fisica	176	Dif fisica	220	POT magica	133	DIF magica	188	Elementi	Fuoco	IMM	Tuono ASS
Rapidità	180	Fortuna	36	Destrezza	0	Mira	250	Acqua x1/2	Gelo	IMM	Sancta -
Ruba	Normale	Nettare energetico x2		AP	20000 (30000)	HP	1200000 (99999)				
Abilità Protezioni	Mangiatuono, HP apeiron, Fiocco										
Abilità Armi	Tuonattacco, Danni apeiron										

Piana dei lampi – nord, vicino alla Salvosfera
Questo Eone usa da subito degli attacchi Tuono di immensa potenza, che voi non potrete contrastare usando le abilità corrispondenti. Dark Ixion reagirà invece a ogni attacco, infliggendo lo status alterato Sonno. Anche se potete ricorrere a Dispel per eliminare lo status alterato Ganascia di Dark Ixion, noterete che soltanto Fiocco vi offrirà una protezione adeguata. Dopo aver apparentemente sconfitto Dark Ixion, vi ritroverete quasi subito a combattere contro questa creatura: fortunatamente c'è una Salvosfera nelle vicinanze! Durante la seconda battaglia noterete che Dark Ixion non potrà più usare i suoi contrattacchi.

Anche se i suoi colpi continuano a infliggere gli status alterati Bailamme e Anti, dovreste essere in grado di avere la meglio.

DARK SHIVA

Posizione	Tempio di Macalania										
POT fisica	173	Dif fisica	163	POT magica	244	DIF magica	255	Elementi	Fuoco	x1/2	Tuono IMM
Rapidità	255	Fortuna	73	Destrezza	0	Mira	250	Acqua IMM	Gelo	ASS	Sancta -
Ruba	Normale	Nettare magico x2		AP	20000 (30000)	HP	1100000 (99999)				
Abilità Protezioni	Mangiagelo, HP apeiron, Fiocco										
Abilità Armi	Gelattacco, Danni apeiron										

Luogo: Tempio di Macalania, ingresso
Dark Shiva è incredibilmente veloce, per cui vi servirà una Rapidità notevole per contrastarla. I suoi attacchi eliminano tutti gli status alterati positivi, oltre a causare Berserk e Caos. Il suo colpo Tocco celestiale ha l'effetto Morte, in grado di penetrare persino la protezione offerta da Fiocco, mentre la Turbotecnica provoca danni gravissimi a tutti e tre i vostri guerrieri. Se riuscite a vincere questa battaglia, diverse Guardie Guado escono dal tempio. Lasciate Macalania – via santa per un breve periodo di tempo e poi fatevi ritorno: ora potrete entrare nel tempio per recuperare alcuni oggetti dal Naos che si trova oltre il vestibolo. Purtroppo, sulla via del ritorno dovrete costruire di nuovo il ponte (vi ricordate il chiostro, vero?).

DARK BAHAMUT

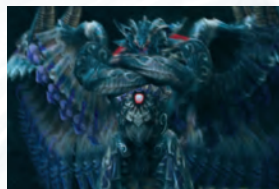
Posizione	Duomo di Yevon

POT fisica	245	Dif fisica	234	POT magica	222	DIF magica	233	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	255	Fortuna	102	Destrezza	0	Mira	250	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Duostella x2	AP	30000 (40000)	HP	4000000 (99999)

Abilità Protezioni	Autoprotect, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	Consumo MP = 1, AP x 2, Biturbo, Danni apeiron

Zanarkand - Duomo di Yevon – limbo
Dopo Dark Shiva, noterete un aumento considerevole del livello di difficoltà. Prima di affrontare Dark Bahamut, farete meglio a combattere contro Dark Yojimbo e usare lo Zoolab per potenziare i parametri dei personaggi scelti per combattere, portandoli fino al livello massimo (255). Sappiate comunque che, per quanto alto sia il vostro valore di Mira, alcuni vostri colpi mancheranno il bersaglio. Fortunatamente, Autofocus ridurrà il numero degli errori.

Quando la barra Turbo di Dark Bahamut è aumentata per la quinta volta, l'Eone malvagio scatena il suo attacco Istinto, che provoca Pietra, Slow, Ganascia e Moviola. Le protezioni normali non vi offriranno alcuna difesa, mentre lanciando Autohaste (che dovrebbe essere sempre una delle vostre abilità privilegiate) riuscirete almeno a prevenire Slow. Dark Bahamut utilizzerà Istinto e quindi la Turbotecnica Megaflare, incessantemente: come risultato, lanciando Risveglio dopo Istinto di Bahamut, sarete probabilmente bruciati vivi da Megaflare!

DARK YOJIMBO

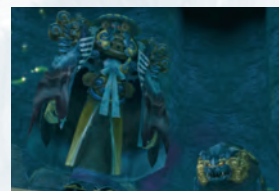
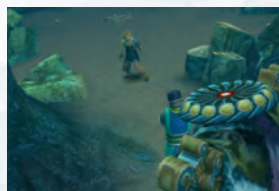
Posizione	Grotta dell'intercessore rapito

POT fisica	244	Dif fisica	210	POT magica	131	DIF magica	144	Elementi		Fuoco	-	Tuono	-
Rapidità	243	Fortuna	114	Destrezza	0	Mira	255	Acqua	-	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Filtro energetico x2	AP	8000 (10000)	HP	1600000 (99999)

Abilità Protezioni	DIF Maledizione +, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	Contrattacco, Contramagia, Turbo x AP, Danni apeiron

Grotta dell'intercessore rapito – vicino alla Salvosfera
Dark Yojimbo ha sempre a propria disposizione un Attacco prioritario nemico! Almeno uno dei vostri guerrieri dovrebbe essere equipaggiato con un'arma dotata di Iniziativa, per fare in modo di aggiudicarvi il primo turno: in caso contrario, potreste essere così sfortunati da subire subito un attacco Wakizashi, che infligge 3 x 99999 HP di danno. Noterete che Komainu sarà in grado di infliggere Pietra nonostante DIF Pietra +: soltanto Fiocco vi offrirà protezione contro questo status alterato. Oltre a danni davvero ingenti, Kozuka provoca Slow e Ganascia. La Turbotecnica Zanmato ha lo stesso effetto di Wakizashi ma, inoltre, annulla qualsiasi protezione: non avrete altra scelta che quella di sacrificare un Eone per sopravvivere!

Dopo il vostro trionfo iniziale, l'invocatore di Dark Yojimbo si dirigerà verso l'uscita: seguitelo per dare inizio alla prossima battaglia e, da questo momento in poi, non dovrete temere più l'Attacco prioritario nemico! Potrete anche salvare la partita, nel frattempo: se però caricherete un salvataggio, la battaglia ricomincerà dal primo incontro. Questo significa che potrete continuare a sconfiggere Dark Yojimbo fino a quando non avrete ottenuto tutti gli equipaggiamenti (Equip) desiderati. Questo ciclo avrà termine soltanto dopo che vi sarete aggiudicati cinque vittorie di fila.

DARK ANIMA

Posizione	Monte Gagazet

POT fisica	155	Dif fisica	230	POT magica	255	DIF magica	255	Elementi		Fuoco	ASS	Tuono	ASS
Rapidità	183	Fortuna	85	Destrezza	0	Mira	255	Acqua	ASS	Gelo	ASS	Sancta	-

Ruba	Normale	Triostella x2	ATT Morte	AP	30000 (40000)	HP	8000000 (99999)

Abilità Protezioni	DIF Morte +, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	+, Consumo MP = 1, AP x 3, Danni apeiron

Monte Gagazet - entrata
Per prima cosa dovrete completare di nuovo la prima prova nella grotta (tiro al bersaglio con Wakka), solo che questa volta sarà decisamente più difficile! Dark Anima farà la sua comparsa all'ingresso di Monte Gagazet soltanto quando ci sarete riusciti: i suoi attacchi provocheranno Veleno, Pietra, Zombie e Maledizione. Pain provocherà Morte istantanea, mentre Megagravità avrà diversi effetti e andrà a danneggiare tutti i membri del gruppo, fino a un valore massimo pari a 7/16 dei loro HP massimi. Per avere qualche speranza di vittoria, dovrete potenziare al massimo i parametri dei vostri personaggi: per mettere a segno un colpo dovrete comunque ricorrere a Autofocus e, naturalmente, sarete costretti a sacrificare i vostri Eoni.

DARK CINDY

Posizione	Via micorocciosa

POT fisica	175	Dif fisica	223	POT magica	171	DIF magica	105
Rapidità	185	Fortuna	40	Destrezza	0	Mira	255

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Gamberosfera x1	AP	10000 (12000)	HP	3000000 (99999)

Abilità Protezioni	Autofenice, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	Arte medica, Triturbo, Guil x 2, Danni apeiron

DARK SANDY

Posizione	Via micorocciosa

POT fisica	186	Dif fisica	201	POT magica	207	DIF magica	168
Rapidità	201	Fortuna	80	Destrezza	100	Mira	255

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Empatosfera x1	AP	10000 (12000)	HP	2500000 (99999)

Abilità Protezioni	Autoshell, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	Duck & Boxe, Contramagia, Triturbo, Danni apeiron

DARK MINDY

Posizione	Via micorocciosa

POT fisica	148	Dif fisica	187	POT magica	248	DIF magica	132
Rapidità	233	Fortuna	130	Destrezza	240	Mira	255

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Ruba	Normale	Telesfera x1	AP	10000 (12000)	HP	2000000 (99999)

Abilità Protezioni	Autohaste, HP apeiron, Fiocco
Abilità Armi	Amplificamagia, Consumo MP = 1, Triturbo, Danni apeiron

Valle micorocciosa, a sud della svolta che conduce alla valle

Cercate di sconfiggere le Magus una dopo l'altra: cominciate con Dark Mindy, dal momento che è l'unica in grado di utilizzare Ritornerò (che provoca la Morte istantanea): fortunatamente, è anche quella con meno HP. Ancora una volta vi torneranno molto utili Slot Attacchi e As del blitzball. L'attacco Schmelzend di Dark Sandy eliminerà Risveglio e ridurrà il valore di DIF fisica a zero. Se soltanto una delle barre Turbo delle Magus è piena, comunque, non potrà scatenare un Attacco Delta: consulterà invece il libro di Dark Anima e userà Megagravità.

Se il vostro livello di Fortuna fosse oltre i 120 e i vostri personaggi avessero oltre 30000 HP a loro disposizione, avrete qualche possibilità di successo: anche una buon rapporto con Yojimbo, oltre a un conto in banca superiore a un milione di Guil, vi consentiranno di sperare nell'uso di Zanmato. Così, però, non sarebbe molto divertente!

DER RICHTER

DER RICHTER, MANO DESTRA/MANO SINISTRA

Der Richter	HP	12000000 (99999) 500000 (99999)	MP	999 999

POT fisica	255 200	Dif fisica	240 200	POT magica	255 150	DIF magica	200 200
Rapidità	255 150	Fortuna	10 10	Destrezza	0 120	Mira	255 255

Elementi	Fuoco	-	Tuono	-
Acqua -	Gelo	-	Sancta	-

Status alterati				SON	IMM	MUT	IMM	BLI	IMM	VEL	IMM	PIE	IMM	LEN	IMM	ZOM	IMM	VIS	IMM
KEL	IMM	SCU	IMM	MAJ	IMM	ALT	IMM	ADE	IMM	PRO	IMM	SEN	IMM	PAR	0	SHE	0	PRT	0
REF	0	HAS	0	RIG	0	PRO	IMM	SPO	IMM	SCA	IMM	ANT	IMM	MOV	IMM	SPA	IMM	ZAN	Lv. 4

Ruba	Normale	Elisir x1 Materioscura x1	Raro	Megaelisir x1 Mastersfera x1
Oggetti	Normale	Mastersfera x3 Materioscura x1	Raro	Mastersfera x3 Mastersfera x1

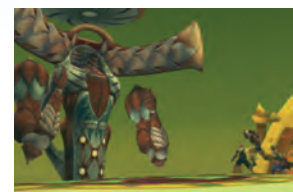
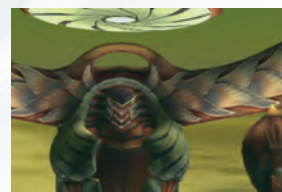
Tangente	Guil	-
Equip	Freq.	255/256

Oggetto	-		
Spazi abilità	3–4	Abilità collegate	1-2
Nemitec	-		

Abilità Armi	Danni apeiron				
Abilità Protezioni	Fiocco	AP	60000 (65000) 10000 (12000)	Guil	0 0

Aeronave

Quando vi sarete liberati di tutti gli Eoni malvagi, farà la sua comparsa l'ultimo avversario: Der Richter. Potrete semplicemente selezionare questa creatura come destinazione del prossimo viaggio dell'Aeronave. A meno che non vogliate fare affidamento su Yojimbo, questa battaglia sarà davvero estenuante: vi serviranno Fortuna oltre 120 e HP oltre 40.000, mentre tutti gli altri parametri dovrebbero essere al massimo, vale a dire a 255.

È vitale che blocchiate le braccia di Der Richter, per impedirgli di utilizzare Giorno del giudizio. Una volta messe fuori uso, avrete un breve arco di tempo per occuparvi del corpo. Per combattere le braccia troverete molto utili Turbotecniche come Extradifesa T di Rikku, Slot Attacchi di Wakka e As del blitzball di Tidus. Se sarete in difficoltà, usate Acqua curativa per ripristinare gli HP di tutti i vostri eroi, per poi passare a Tokkata per colpire il corpo e a Duostella o Triostella per minimizzare il consumo di MP.

SUGGERIMENTI

Molti AP con un colpo solo
i servirà l'abilità Turbo x AP. Impostate i Tipi di Turbo di un personaggio su Sdegno e quindi quelle di un altro su Training. Combattete contro Don Tomberry nello Zoolab: lasciate che il personaggio con Training attacchi il nemico (questo sventurato sarà eliminato dal contrattacco Astio generale), quindi fatelo rianimare dagli altri due guerrieri. Ripetete il procedimento. Anche concludendo la battaglia con la fuga, riceverete numerosi AP, equivalenti ai punti danno subiti!

Moltiplicare gli AP con le abilità
Potete ottenere questo risultato usando le abilità Turbo x AP, Biturbo o Triturbo. Consultate la tabella seguente per capire quali oggetti sono necessari per ottenere questo risultato e per sapere dove trovarli.

TURBO X AP: PORTA SUL DOMANI X10

Speciale	x99	Rispettate le condizioni per Catastrophe nello Zoolab.	
Ruba / dopo la battaglia	x10 / x20	Ultima Weapon (scontro con il boss)	Rovine di Omega
	x1	Re Piros	Zoolab
Corruzione	x1	Autoscout: >13750 Guil	(Piana della bonaccia)
	x2	Autocommander: >18500 Guil	(Monte Gagazet)

AP X 3: ALI PER L'IGNOTO X50

Speciale	x30	Vincete la gara di Chocobo nel Tempio di Remiem con tre scrigni del tesoro aperti.	
Dopo la battaglia	x1	Shinryu	Zoolab
Corruzione	x4	Molboro: >135000 Guil	Piana della bonaccia, Grotta del crepaccio
	x8	Molboro il Grande: >320000 Guil	Dentro Sin, Rovine di Omega

TRITURBO: EQUAZIONE CUBICA X30

Speciale	x99	Catturate un esemplare di tutti i mostri dello Zoolab.	
Dopo la battaglia	x1	Ultima X	Zoolab
Corruzione	x15	Anellidus: >225000 Guil	Bikanel

AP X 2: MEGAELISIR X20

Speciale	x30	Rispettate le condizioni per Shinryu nello Zoolab.	
	x1	Vincete la gara di Chocobo nel Tempio di Remiem con due scrigni del tesoro aperti.	
	x4	Sfuggite a 150 fulmini di seguito nella Piana dei lampi.	
	x2	Vincete una Caccia alle farfalle, prima di assumere il controllo dell'Aeronave.	
	x1	Ottenete sei o sette sfere dal Custode nel VILLAGGIO DEI KYACTUS.	
Corruzione	x1	Kushipos: >13500 Guil	Macalania
	x20	Varna: >280000 Guil	Rovine di Omega

BITURBO: CONTROCHIAVE X30

Speciale	x99	Raccogliete i 26 Dizionari Albhed e parlate con Rin sull'Aeronave.	
Dopo la battaglia	x1	Vlakorados	Zoolab
Corruzione	x15	Chimera Brain: >45000 Guil	Base Albhed, Aeronave

Guadagnare Guil

I guadagni di Guil potenzialmente più elevati si possono realizzare nelle Rovine di Omega, dopo avere sconfitto il Mimik (fig. 1). In effetti, otterrete 100000 Guil se avrete equipaggiato un'arma con l'abilità Guil x 2. Inoltre, i mostri più potenti lasceranno cadere equipaggiamenti (Equip) molto preziosi, per cui vi basterà vendere i vostri trofei per guadagnare molto denaro.

01

Estorsione e Furto

Queste abilità vi permettono di rubare Guil a un avversario nel corso di uno scontro. Estorsione ha il vantaggio aggiuntivo di ferire il nemico. Si tratta di abilità che hanno il 100% di possibilità di successo al primo utilizzo: subito dopo, la percentuale e la quantità di Guil che otterrete inizieranno a scemare.

La quantità di Guil rubati dipende dal mostro: la tabella seguente mostra la quantità minima che potrete ottenere al primo tentativo.

Nemico	Guil	Nemico	Guil	Nemico	Guil	Nemico	Guil	Nemico	Guil
Adamanthart	50	Budino di ghiaccio	50	Esprit	50	Mandragora	850	Seymour Beta	2200
Alcione	300	Budino di neve	100	Exoray	100	Master Iaguaro	300	Seymour Omega	800
Alyadin	100	Budino di tuono	200	Fantasma	50	Mastro Tomberry	250	Shred	50
Alyman	100	Budino oscuro	50	FungOngo	50	Mechy	200	Shumelke	250
Anacondar	500	Buel	100	Galkimasela	50	Mekalunio	0	Shumelke Krypt	350
Anellidus	150	Bunyips	500	Gandharva	50	Meryujin	50	Simurgh	500
Anima	150	Cannoniere Albhed	200	Garm	50	Mihen Phang	0	Sin (nucleo)	600
Ape Killer	50	Chimera (A)	300	Garuda	400	Mimik	0	Sin (testa)	500
Aqelous	750	Chimera (B)	400	Granad	300	Molboro	450	Son	50
Aroj	250	Chimera Brain	400	Grat	750	Molboro il Grande	200	Splasher	100
Ashoor	50	Condor	2000	Grendel	50	Mulfus	100	Splasher	150
Autoarmatura	150	Custode celeste	150	Guardia Guado (A)	100	MushuHushu	100	Templare	50
Autoartigliere	400	Custode del limbo	300	Guardia Guado (B)	200	Nebiros	200	Templare redivivo	200
Autocacciatore	150	Dedalarva	400	Haruma	100	Neo Seymour	1950	Thytan	50
Autocommander	100	Defender	500	Heg	200	Neolunio	50	Tomberry	1000
Autoguardiano	400	Defender Zero	600	Hoga	1500	Occhio diabolico	1100	Ultima Weapon	300
Autoscout	50	Defensor	900	Iaguaro	500	Occhio fluttuante	50	Ultra Might	500
Autoscout (in fiamme)	150	Deinonychus	50	Ipiria	250	Ochu	50	Unità 97	500
Balsamiko	50	Demomonolix	50	Josguein	350	Ochu smarrito	400	Unità 99	50
Balsamiko grasso	600	Desflot	50	King Behemoth	500	Octopus	400	Unità blindata 11	500
Barbatos	400	Dingo	50	Kusarik	50	Omega Weapon	150	Unità blindata 63	200
Basilisk	700	Echeneis	100	Kushipos	500	Phlegyas	300	Varaha	650
Behemoth	250	Efrey	250	Kushipos	500	Piros (A)	200	Varna	50
Bikorno (A)	200	Efrey Oltana	1000	Kyactus	100	Piros (B)	50	Vespa	50
Bikorno (B)	450	Elemento bianco	250	Kyactus	50	Ramashut	800	Vivre	100
Biran Ronso	50	Elemento blu	50	Larva	500	Raptor	50	Wendigo	50
Botte magica	600	Elemento dorato	200	Lesmathor	400	Rarth	50	Yenke Ronso	500
Braccio dx di Sin	100	Elemento giallo	250	Lumbrikus	150	Remora	500	Yowie	2100
Braccio sx di Sin	150	Elemento nero	50	Lupo del deserto	400	Sahagin	1650	Yunalesca	250
Budino d'acqua	400	Elemento rosso	200	Lupo delle nevi	1850	Scaglia Guno	200	Zauras	400
Budino d'acqua	700	Elemento scuro	400	Mafut	0	Scoor	50	Zuu (A)	500
Budino di fiamme	350	Epej	100	Mal Bernardo	600	Seymour	150	Zuu (B)	1000

*** Estorsione e Furto funzionano con tutti i mostri di questa tabella.**

Le sfere per la Sferografia

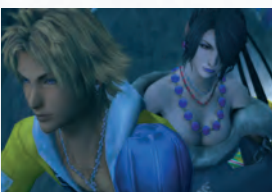
Tanto per cominciare, riceverete più Energosfere, Magicosfere e Velocisfere di quelle che potrete usare sulla Sferografia: ricordate comunque che qualsiasi extra oltre le 99 sfere è destinato a sparire. Usate con attenzione le sfere in eccedenza per potenziare i vostri Eoni e non vi preoccupate se vi ritrovate con un improvviso bisogno di sfere: dopo un Ultracidio, Kolossos lascerà cadere 40 oggetti (consultate a pagina 203). Durante una battaglia, usate l'abilità Attacco A o un Induttore per ottenere 40 sfere di vostra scelta.

Potenziare al massimo i parametri

Quando un personaggio avrà percorso l'intera Sferografia, avrà circa 20000 HP e i livelli dei suoi parametri saranno fra i 150 e i 170: ora soltanto Accapisfere, Difesfera mag e Fatosfere (e simili) vi permetteranno di aumentarli ulteriormente. Troverete alcune di queste sfere nel corso del gioco: per ottenerne altre dovrete sconfiggere le creature dello Zoolab. Attivate tutte le Somatosfere libere sulla Sferografia con queste sfere.

Se non ne avete ancora abbastanza, siete costretti ad acquistare delle Resettosfere dal proprietario dello Zoolab per eliminare le Somatosfere più deboli: anche se in questo modo eliminerete l'effetto collegato, potrete inserire una sfera di vostra scelta. Se, per esempio, eliminerete un Rapidità +1, la Rapidità di tutti i personaggi collegati scenderà di uno. A questo punto, inserite una Rapidosfera, cosa che porterà a un valore pari a Rapidità +4! Utilizzando una Velocisfera, i personaggi otterranno invece un +3.

Scegliere i compagni di Tidus

Il vostro comportamento nel corso del gioco influenza i rapporti fra Tidus e gli altri personaggi. Per esempio, il personaggio con il quale Tidus parla dopo la sconfitta del Cannoniere Albhed, durante l'avvicinamento al Tempio di Macalania, non è predefinito (fig. 2). Allo stesso modo, anche colui che lancia la blitzball quando esegue la Turbotecnica As del blitzball non è fisso. Le relazioni vengono definite da un numero elevato di fattori: con chi avete fatto parlare Tidus quando siete arrivati in gruppo in un particolare luogo? Tidus utilizza Pozioni o abilità come Altruismo su un particolare personaggio? Naturalmente, una relazione può anche incrinarsi: provate a usare una Granata fossile contro un compagno e poi fatelo a pezzi durante un combattimento! Questo tipo di relazione non produce nessun effetto sulle scene di intermezzo con Yuna e non ha alcuna influenza sulla trama di gioco.

02

INDICE

Non perdete tempo prezioso durante il gioco: questo utile indice vi aiuterà a trovare esattamente le informazioni di cui avete bisogno, in un batter d'occhio!
Protezioni, oggetti, mostri e armi sono elencate nei rispettivi capitoli, come segue.

Protezioni e armi si trovano nel capitolo dedicato agli Oggetti e sono elencate per personaggio (vedete le pagine da 137 a 143). I diversi oggetti sono ordinati in base alla loro funzione (pagine da 146 a 147). I mostri sono invece disposti in ordine alfabetico nel capitolo Mostri, che inizia a pagina 148.

ALLA PIGGYBACK ABBIAMO
A CUORE IL TUO NIPOTINO...

Almeno 1.000 ore di intensa azione di gioco e altre 1.000 ore dedicate al controllo qualità, per ogni guida che viene pubblicata. Ecco che cosa facciamo alla piggyback.

Il nostro impegno è sempre massimo, le nostre guide sono dedicate ai migliori titoli di ogni anno.

Utilizziamo i talenti migliori disponibili sul mercato, realizzando delle guide ineguagliabili per qualità dei contenuti e aspetto.

Siamo fieri della facilità di consultazione dei nostri prodotti. Le nostre squadre di design studiano la funzionalità ottimale di ogni sezione e ogni pagina, permettendoti di trovare subito le risposte alle tue domande.

Il controllo della qualità è la nostra filosofia. I nostri tecnici verificano a fondo ogni guida, perché sia coerente con la logica del gioco, contenga un testo chiaro, offra delle immagini precise e sia strutturata in capitoli in modo coerente.

Le nostre guide vengono pubblicate simultaneamente in diverse lingue europee, fra le quali Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo, Italiano e Greco.

Ogni nuova guida di authorised collection rappresenta un nuovo traguardo qualitativo. Le opinioni dei nostri clienti vengono trasmesse ai nostri creativi e alle squadre di produzione: questo ci permette di migliorare di continuo tutti gli aspetti dei nostri prodotti. Struttura, impaginazione, contenuto: una continua corsa verso l'eccellenza. Il sito www.authorisedcollection.com ci ha inoltre permesso di ottimizzare questo procedimento, mettendoci in contatto diretto con i nostri lettori.

Creiamo le nostre guide con una cura maniacale per il dettaglio. Le nostre squadre di produzione scelgono carta di qualità ottimale, come pure i migliori processi produttivi per ogni pagina, a cominciare dalla copertina. Le guide vengono quindi rilegate in modo saldo e sicuro, per durare per sempre. Saranno un monumento alla tua abilità di gioco, che potrai regalare al tuo nipotino: ecco quali sono i videogiochi della prossima generazione!

Non abbiamo nulla da nascondere: per questo offriamo gratuitamente a tutti i visitatori del sito **www.authorisedcollection.com** dodici pagine di esempio di ogni guida piggyback. Inoltre, potrai accedere ai nostri forum, dove potrai chiedere direttamente agli altri utenti se le nostre guide valgono la pena di essere acquistate. Come pure potrai scambiare idee e opinioni sui videogiochi e sui personaggi che preferisci.

Ogni consiglio che ci permetta di migliorare la qualità delle nostre guide è il benvenuto: aspettiamo con ansia le tue opinioni. Contattaci all'indirizzo e-mail **info@piggybackinteractive.com**.

piggyback

authorisedcollection.com
cosa contiene per te?

Premi fantastici!

Che cosa ne diresti di un concorso legato a Final Fantasy® X, che ti permetta di sfruttare la tua abilità e la tua conoscenza del gioco per vincere fantastici premi? Un concorso che permetterà di metterti in contatto con centinaia di appassionati di Final Fantasy®, confrontando le tue idee e mettendo alla prova le tue capacità? Ti piacerebbe, vero? Beh, esiste!

Incontra appassionati di Final Fantasy® di tutto il mondo...

Non tutti sono in grado di apprezzare la complessità della Turbotecnica di Auron o di comprendere appieno i dettagli delle Armi dei 7 astri del tuo personaggio. Per fortuna, però, esiste un mondo dove tutti sanno almeno quello di cui stai parlando: il forum di authorisedcollection.com! Un luogo dove incontrare appassionati di Final Fantasy® e parlare della vostra passione, un luogo dove scambiarsi idee e suggerimenti relativi al gioco e alla guida. Potrai anche parlare con i membri di piggyback, scoprendo ogni segreto relativo alla realizzazione della guida.

Download gratuiti!

Abbiamo preparato qualche regalino extra per i giocatori di Final Fantasy® X, nella forma di un'imponente tabella di riferimento incrociato. Disponibile in formato PDF o MS Excel, questa tabella vi svelerà tutti i segreti della Turbotecnica Cocktail di Rikku!

Vuoi sapere davvero tutto quello che riguarda il mondo di Final Fantasy® IX? O vuoi conoscere Final Fantasy® VIII? Sappi che ti offriamo delle pagine gratuite delle nostre guide strategiche dedicate a questi grandi titoli! Sul sito authorisedcollection.com potrai scaricare pagine di esempio di queste guide, come pure di quelle di altri splendidi titoli. I download ti forniranno pagine in formato PDF, di qualità estremamente elevata!

Non perdere neppure un dettaglio

Consulta informazioni dettagliate circa il sommario e la struttura di ogni guida piggyback, ancora prima della sua pubblicazione. Per essere certo di non perdere nulla, ti offriamo la newsletter di authorisedcollection. Vuoi sapere a quale titolo sarà dedicata la nostra prossima guida? Tieniti sempre aggiornato su tutti gli sviluppi del gioco e della guida, nella comodità della tua e-mail...

Acquista la guida nella comodità della tua dimora...

Ti forniamo dei collegamenti ai nostri rivenditori on-line consigliati: potrai acquistare la guida senza neppure uscire di casa.

Fai sentire la tua opinione per i nostri prodotti futuri...

Ti forniamo la possibilità di fare sentire la tua opinione relativamente alle nostre guide e al nostro sito web. La tua critica costruttiva sarà tenuta in considerazione per le nostre future produzioni.

RICONOSCIMENTI

La guida ufficiale di FINAL FANTASY®X II è una pubblicazione di piggyback interactive limited

Responsabile del progetto:	Nathali Schrader
Direttori editoriali:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Redattori capo:	Klaus D. Hartwig, Michael Martin
Consulente di redazione:	Hirofumi Yamada
Direttore artistico:	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Responsabile QA:	Tom Fabris
Web Master:	Leon Chevalier

VERSIONE ITALIANA

Redazione:	Project Synthesis Srl - Milano
Direzione del progetto:	Emanuele Scichilone
Impaginazione:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Rilettura:	Square Europe: Alessandro De Luca, Raffaella Basso, Achilles Hilmi

VERSIONE FRANCESE

Redazione:	Mathieu Daujam
Impaginazione:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Rilettura:	Square Europe: Seb Ohsan Berthelsen, Katrin Darolle, Geneviève M. Howard

VERSIONE INGLESE

Redazione:	Alexandra Klemm (Aisling Irland)
Impaginazione:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Rilettura:	Leon Chevalier, Square Europe: Siraj S. Kukan, Alex Moresby, Oli Newton-Chance

VERSIONE SPAGNOLA

Redazione:	Es Decir et al.
Impaginazione:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Rilettura:	Square Europe: Luis López, Emiliano Rodriguez Nuech, Belen Sanz

VERSIONE TEDESCA

Redazione:	Klaus D. Hartwig, Michael Martin
Impaginazione:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Rilettura:	Tom Fabris, Square Europe: Thorsten Schaefer, André Woitczyk

FINAL FANTASY® X è un prodotto Square Co., Ltd.

SQUARE CO., LTD.

Produttore:	Yoshinori Kitase
Registi:	Takayoshi Nakazato, Motomu Toriyama, Toshiro Tsuchida
Programmatori Principali:	Takashi Katano, Koji Sugimoto
Direttori artistici:	Yusuke Naora, Shintaro Takai

DIPARTIMENTO DI LOCALIZZAZIONE

Vice Presidente Senior:	Koji Yamashita
General Manager:	Akira Kashiwagi
Direttori di Localizzazione:	Ichiro Nonaka, Kazuyoshi Tashiro
Traduzione inglese:	Alexander O. Smith, Aziz Hinoshita
Traduzione francese:	Laurent Sautière, Vincent Zouzoulkovsky
Traduzione tedesca:	Tet Hara, Nathalie (Akira) Ishida
Traduzione italiana:	Manuela Suriano, Francesca Di Marco
Traduzione spagnola:	Eduardo López Herrero, Carmen Mangirón Hevia

SQUARE EUROPE LTD.

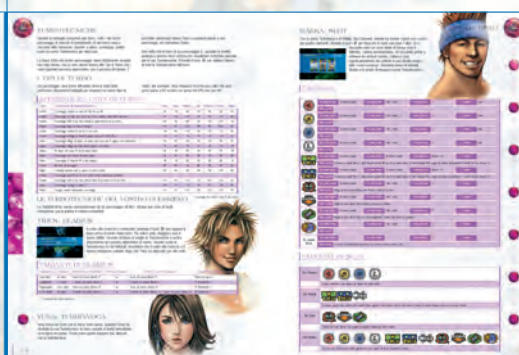
Amministratore delegato:	Yuji Shibata
Amministratore delegato aggiunto:	Tomohiro Yoshikai
Responsabile Marketing:	Takuya Okada
Assistenti Responsabili Marketing/PR:	Abbass Hussain, Stéphanie Journau
Capo Reparto Produzione:	Katrin Darolle
Aiuto Responsabile Localizzazione & Produzione :	Alison Lau
Aiuto Responsabile IT & Supporto Tecnico:	Alex Moresby
Assistente Localizzazione & Produzione:	Yuko Tomizawa

RINGRAZIAMENTI A:

Antoine Bailly, Mark Chitty, Steve Dübel, Carl Harries, Lee Hamilton, Eric Huet, Marco Kleis, Junior Lapinte, Tobias (Crawler) Lenz, Stephen McElvaney, Lars Marquardt, Tom Penny, Michael Rathmell, Patrick Rundshagen, Géraldine Saint-Louis, Klaus Schendler, Alexander Schiller, Tobias (Trapper) Schnoor, Jens Schubert, Kai Stüwe, Simone Ulrich, Uli Waibel

ISBN-10: 1-903511-43-7
ISBN-13: 978-1-903511-43-5

L'ENCICLOPEDIA UFFICIALE DI FINAL FANTASY®X, IN 228 PAGINE.

La più completa guida mai realizzata da Piggyback, nessun segreto dell'epico Final Fantasy®X rimarrà tale grazie alle informazioni a vostra disposizione. Nelle 228 pagine a colori troverete elementi grafici esclusivi, immagini ad alta risoluzione tratte dal gioco, informazioni dettagliate, statistiche, mappe e molto altro ancora.

- Tutti i segreti di Final Fantasy®X, con informazioni esclusive direttamente dagli sviluppatori del gioco.
- Sistema di gioco completo, con tutti i segreti delle tecniche di combattimento.
- Analisi approfondita della Sferografia e molto altro ancora: nessun aspetto del potenziamento dei personaggi resterà segreto.
- Mappe esaurienti, con indicata la posizione di tutti gli oggetti da recuperare.
- Descrizione delle migliori tattiche di gioco: il blitzball non è mai stato così facile.
- Guida completa passo per passo, nella migliore tradizione Piggyback.
- Informazioni e statistiche complete su mostri, armi, oggetti e abilità.

€ 14,99

ISBN 1-903511-43-7

9 781903 511435

SQUARESOFT®

W W W . A U T H O R I S E D C O L L E C T I O N . C O M

Scopri tutte le nostre guide su piggyback.com